GAME BOY ADVANCE

STATE OF EMERGENCY

2 Plakaty!

PSX EXTREME

108 stron

Cena 6,99 PLN
(w tym 7% VAT)

56

kwi 200

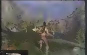
OPISY

METAL GEAR SOLID 2
SONS OF LIBERTY

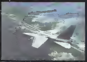
DROPSHIP
UNITED PEACE FORCE

RECENZJE

HERDY GERDY



DRAKAN



ACECOMBAT.04
shattered skies

STATE OF EMERGENCY

Oldschool

Powrót do przeszłości

INDEX 340898 ISSN 1429-172X

MULTIPLATFORMOWY MAGAZYN DLA GRACZY HARDCORE'OWYCH

ISSN 1429-172X   INDEX [illegible]

ROK VI - Numer 4/2002 (55)

Wydawca
GRUPA

Adres redakcji:
ul. Sokolska 65, 40-087 Katowice
tel./fax (0-32) 203-52-19 do 21
redakcja - wew. 326
wydawnictwo - (tel./fax) wew. 325
Internet:
www.psxextreme.pl
Redaktor Naczelny:
Przemysław Ścierski (Mr. Sciera)
Zastępca Redaktora Naczelnego
Wojciech Oczko (Aju)
Zg(Rad.)ziele.
Andrzej Błaszczyk (Loki)
Mirosław Grabe (Gamera)
Norbert Konieczny (Norby)
Marcin Kasman (Kosa)
Tomasz Kozieł (HIV)
Bartek Majewski (Hujot)
Artur Salwarowski (Mutti)
Tomasz Staroń (Siar)
Marcin Telter (Myszaq)
Artur Włodarczyk (Shiva)
Maciej Żmuda-Adamski (Kali)
Współpracują
Piotr Figlerowicz (Piotrek)
Aleksander Wieczorek (Sasza)
Piotr Staroscik (ACE)
Marcin Brodecki (Brodek)
Michał Wiesner (pLaYmAn)
Łukasz Mack (Dziadu)
Jakub Szulejo (KiLu)
Bartłomiej Zadykowicz (pingwin)
Wojciech Pawlak (Cox)
Praktykanci
RAQ, Zild, Kaspulla, Prezes,
El Loco, Hauwa.
VIP J. Zagdański (Toruo)
Oprawa graficzna
Andrzej Błaszczyk
Przemysław Ścierski
Mariusz Wawrzyk
Materiały graficzne
Patryk Strojny "Klejo"; Sebastian
Ciężobka; Cyslo, Kaaligan
Automatyczna korekta tekstów
Tomasz Kozieł (HIV)
tel. kom. (0-608) 338202
Inspektor kontroli technicznej
Bartek Majewski (Hujot)
Łamanie i przygotowanie do druku
Andrzej Błaszczyk
Mariusz Wawrzyk (Bull)
Dział prenumeraty:
Aneta Majdura
aneta@psxextreme.pl   **Dyżury**
wtorek od 13 do 15, czwartek od 8 do 10
tel. (0-32) 203-52-19, w. 329.
Druk Poligrafia OIS

Dział reklamy:
Sebastian Kajdan
tel. kom. (0-602) 60 84 38
Konto bankowe,
ING Bank Śląski o/Katowice
10501214-2200685245
Nasze strony hostuje
BMP COMPUTERS:

BMP COMPUTERS
http://www.bmp.com.pl
http://www.bmp.net.pl

Materiały zawarte w magazynie nie mogą być w całości lub we fragmentach kopiowane, fotokopiowane, reprodukowane, [illegible] do formy elektronicznej. Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść reklam i ogłoszeń. Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych oraz zastrzega sobie prawo [illegible] i skracania tekstów. Wszelkie znaki firmowe i towarowe oraz screenshoty są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

Sciera
Aju
HIV
Kali
Myszaq
Siar
Lokr
Shiva
Norby
Gamera
Hujot
Koso
Sasza
Ace
Mutti
Piotrak
pLaYmAn
Dziadu

okładka: Herdy Gerdy (Eidos)

Kwiec

PSX EXTREME

PSX EXTREME
ul. Sokolska 65
40-087 Katowice

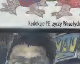
Adrian Kuźnicz, Będzin

wYstępniak

Stało się. Sciera zrezygnował ze stanowiska, bo jak sam powiedział: "Mam już tego dosyć" (wcale mu się nie dziwię). Tym sposobem, w wyniku wewnętrznego głosowania zostałem nowym Redaktorem Naczelnym PSX EXTREME. Sciera jeszcze przez kilka miesięcy będzie pisał do PE, a później - prawdopodobnie - zajmie się nowo powstającym programem TV pt. "Gameplay" (TP1). Ale nie ma powodu do zmartwień, bo wraz ze zmianą Redaktora Naczelnego, zmieni się również PE. Po pierwsze, od przyszłego numeru magazyn będzie liczył co najmniej 132 strony oraz, uwaga, zostanie dołożona płyta z grami, które będzie można odpalić na PSX/PS2. Nie będą to nowe gry, lecz stare hity, które udało nam się wykupić dla Was bezpośrednio u samego SENSILBE SOFTWARE. Dzięki uprzejmości szefa S. SOFTWARE - Petera Dgeiksreics na krążku znajdą się dwa tytuły: SENSIBLE SOCCER i CANNON FODDER. I co Wy na to?! Ha, mamy jeszcze jedną niespodziankę: pod koniec września przymierzamy się do zorganizowania EXTREME PARTY 3 (turnieje ISS-a i TEKKEN TT). Szczegóły za miesiąc.

Druga wspaniała wiadomość, tym razem dla wszystkich noszących się z zamiarem kupna konsoli Next-Gen. Otóż nowo powstała firma Miracle, zajmująca się dotychczas wyłącznie rynkiem niemieckim została dystrybutorem wszystkich konsol na Europę Wschodnią. Firmie udało się znacznie obniżyć cło i marżę importera, a sprzęt został podciągnięty do kategorii zabawek, co dodatkowo pozwoliło zbić jego cenę. I tak PS2 będzie kosztował około 650 zł, zaś Xbox nie więcej niż 1000 zł. Dobrze jest, moi kochani - zapraszam do lektury ☐

Cyslo



Redakcja PE życzy Wesołych Świąt

Redaktor Naczelny
Mirosław Grabe "Gamera"

Mirosław Grabe

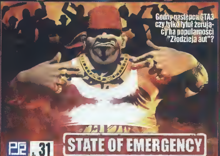
Powrót do przeszłości

s.69 (70)

Pita

ień 2002

Gry miesiąca


Godny następca GTA3 czy tylko tytuł żerujący na popularności "Złodzieja aut"?
PS2 s. 31
STATE OF EMERGENCY

ACECOMBAT 04 shattered skies
PS2 s. 43
Jak wygląda symulator na nowoczesnej konsoli?

Udane połączenie platformera i przygodówki...?
Mam Cię!
Będzie miło!
Ugryź mnie...
HERDY GERDY
PS2 s. 37

Recenzje

ALL STAR SLAMMIN' D-BALL ... 84
KIRIKOU ... 38
LARGO WINCH ... 61
PETER PAN RETURN TO NEVER LAND ... 36
PRO EVOLUTION SOCCER ... 34
TAXI 2 ... 84
X-BLADEZ ... 64

PS2

ACE COMBAT 4 SHATTERED SKIES ... 43
ALONE IN THE DARK TNN ... 85
DRAKAN: THE ANCIENTS GATES ... 46
ECCO THE DOLPHIN DOTF ... 82
FOREVER KINGDOM ... 68
GITAROO MAN ... 46
GRANDIA 2 ... 85
HARD HITTER 2 ... 48
HEADHUNTER ... 64
HERDY GERDY ... 37
RESSEN 2 ... 83
LOONEY TUNES: SPACE RACE ... 81
MAGIX MUSIC MAKER ... 47
NFL BLITZ 2002 ... 48
PAC-MAN WORLD 2 ... 88
PIRATES THE LEGEND OF BLACK KAT ... 28
RESIDENT EVIL SURVIVOR 2 CODE: VERONICA ... 42
SMASH COURT PRO TOURNAMENT ... 48
SOLDIER OF FORTUNE GOLD ... 85
SPACE CHANNEL 5 PART 2 ... 47
STAR WARS RACER REVENGE ... 58
STATE OF EMERGENCY ... 31
UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2001/2002 ... 50
WORLD TOUR SOCCER 2002 ... 50
WTA TOUR TENNIS ... 48

NHL 2K2 ... 30
YU SUZUKI GAME WORKS VOL 1 ... 66

GAME BOY ADVANCE

DONALD DUCK "ADV@NCE"!"# ... 88
FROGGER'S ADVENTURES ... 66
INTERNATIONAL KARATE ADVANCED ... 88
MECH PLATOON ... 88
PAC-MAN COLLECTION ... 68

66 HARDKOR

opisy

s. 84 Dropship PS2
s. 80 MGS2: SoL PS2

CO NOWEGO?

PSX EXTREME

Szczegóły coraz bliżej

Tomb Raider: Next-Gen

Są pierwsze obrazki prezentujące Larę w akcji szóstej części jej przygód. Kiepawo, co? Też mi się tak wydaje, ale nie sugerowałbym się nimi specjalnie, EIDOS oficjalnie informuje, że 21 marca odkryje karty i poznamy wreszcie większość szczegółów dotyczących kolejnego TOMB RAIDERa, ponoć przełomowego (tiaa). Na razie donoszę tylko, że gra na bank pojawi się na platformach SONY i MICROSOFTu (o kostce nic nie wiadomo), wrzucam rzeczone screeny i uciekam - konkrety, jak Bozia da, za miesiąc.□ [skiva]

Na motywach książkowych...

The Fellowship of the Ring

THE LORD OF THE RINGS prosto z EA opracowywany jest na licencji filmu, bijącego właśnie rekordy oglądalności nawet w naszym kraju, tymczasem obrazki które możecie podziwiać gdzieś obok pochodzą z produkcji powstającej w oparciu o książkową adaptację (tę licencję ma UNIVERSAL STUDIOS)... THE FELLOWSHIP OF THE RING to gra typu action-adventure, w której sterować nam przyjdzie trzema ludkami doskonale znanymi z papierowej wersji: Gandalf, Frodo i Aragorn. Wszystkie trzy postacie mają różne zdolności, pozwalające na odmienne techniki walki z wrogiem, eksplorację świata itd. Sądząc z shotów grafika niczego sobie - wiadomo na razie w przypadku tej gry jedynie o wersji na X-a, ale nie wyklucza się innych Next-Genów.□ [skiva]

Rusza karuzela...

The Lord of the Rings

Wrzucam pierwsze obrazki z szykowanej przez EA gry pod wszystko mówiącym tytułem. Wprawdzie prezentują one tyle co nic, ale też prace dopiero ruszyły i konkrety kompletnie nie są znane. Na dzień dzisiejszy wyniuchałem tylko, że elektroniczna wersja 'Władcy Pierścieni' powinna pojawić się w dwóch wersjach - jedna z nich to właśnie ta, co możecie zobaczyć na shotach (EA), oparta o fantastyczną, filmową adaptację powieści Tolkiena

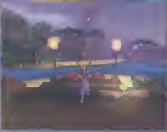
(kuna fuk - do kina, kto jeszcze nie był!), z datą premiery wstępnie wrzuconą do koszyka "late 2002", drugim tytułem ma być z kolei produkcja SIERRY, oparta na motywach książkowych "Hobbita"! Co jeszcze lepsze, THE HOBBIT ukaże się na Cube'a i tylko na Cube'a (przynajmniej na razie podają na oficjalnej witrynie internetowej, jako exclusive), w roku 2003. Ma być typowym action-adventure z kamerą pracującą w ujęciu TPP, gdzie przejmujemy kontrolę nad jednym z bardziej znanych Hobbitów, Bilbo Bagginsem. Uff, tyle na razie wiadomo.□ [skiva]

Pila

Czy ja już go gdzieś nie widziałem?

Spyro: Enter The Dragonfly

Potwierdzono to, czego nikt nie musiał potwierdzać - ziejąca ogniem podróbka Wawelskiego zmierza w czytniki posiadaczy PeeSdwójek! Uraczono nas właśnie pierwszymi zrzutami z gry, które doskonale uwypuklają genezę powstania kolejnej części przygód sympatycznego stworka, ale maskotki SONY bynajmniej nowej nie nakrętkę. A zatem podrasowana grafika, jeszcze większe światy, jeszcze więcej pierdół do zbierania, jeszcze większe zamotanie. Cóż, dla lubiących odgrzewane kotlety będzie jak znalazł, ale po cichu i szczerze liczę na to, że może nowy SPYRO zaskoczy bardziej pozytywnie niż CRASH. Jakichkolwiek szczegółów brak, premiera najwcześniej jesienią.□ [shiva]



PRZEGLĄD OCEN INTERNETOWYCH

przyg. pLoYmIn

NAZWA GRY	PLATFORMA	OCENA: www.VideoGames.com	www.Gamers.com	www.ign.com	PSX EXTREME
BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE	PS2	9,3	9,0	9,4	[illegible]
BATMAN VENGEANCE	GBA	6,7	[illegible]	8,0	7-
CONFLICT ZONE	DC	4,2	-	5,6	7
DARK ARENA	GBA	-		8,0	7+
DARK SUMMIT	PS2	7,8	8,0	7,8	7
DRAGON RAGE	PS2	4,1		6,2	5+
ECKS VS. SEVER	GBA	7,1	-	9,0	8+
ESPN INTERNATIONAL WINTER SPORTS 2002	PS2	6,2		5,5	7
ESPN WINTER X-GAMES SNOWBOARDING 2002	PS2	6,4		7,2	5+
FINAL FANTASY X	PS2	9,3	9,0	9,5	9
FREQUENCY	PS2	8,7	8,7	9,0	8
GIANTS: CITIZEN KABUTO	PS2	8,3	-	8,0	7
GOLDEN SUN	GBA	9,0	9,0	9,7	9+
HOSHIGAMI: RUINING BLUE EARTH	PSX	7,1	2,0	4,0	6+
JACKIE CHAN ADVENTURES	GBA	8,3	—	7,0	6+
JAK & DAXTER: PRECURSOR LEGACY	PS2	8,8	9,0	9,0	8
MAX PAYNE	PS2	8,0	8,0	8,1	8
MAX PAYNE	XBOX	9,2	7,4	8,9	8+
MAXIMO: GHOSTS TO GLORY	PS2	7,9	8,0	9,2	7+
MONSTERS, INC.	PSX	5,4	-	7,5	4
NBA 2K2	PS2	9,1	8,0	8,8	[illegible]
PARAPPA THE RAPPER 2	PS2	6,0	7,0	7,8	6+
PIKMIN	GCN	8,8	7,8	9,1	7+
PLANET OF THE APES	GBA	-	-	8,0	6+
REZ	PS2	7,8	9,0	8,5	[illegible]
SALT LAKE CITY 2002	PS2	-	-	2,0	[illegible]
SPIDER-MAN: MYSTERIO'S MENACE	GBA	8,5	-	8,0	6+
SPYRO THE DRAGON: SEASON OF ICE	GBA	7,5	9,0	8,0	7+
STAR TREK VOYAGER: ELITE FORCE	PS2	6,2		6,0	5
STAR WARS ROUGE SQUADRON: ROUGE LEADER	GCN	9,4	9,0	9,1	8
SUNNY GARCIA SURFING	PS2	5,0		7	5
SUPER SMASH BROS. MELEE	GCN	9,0	9,3	9,6	9+/7
TARZAN UNTAMED	PS2	5,4	-	6,2	5+
TEKKEN ADVANCE	GBA	8,8	8,3	8,5	9
THE LEGEND OF ALON D'AR	PS2	3,5		4,3	4
THE SIMPSONS ROAD RAGE	PS2	6,8	6,5	5,1	4+
TSUGUNAI: ATONEMENT	PS2	6,1	5,0	6,4	6+
TWISTED METAL: SMALL BRAWL	PSX	5,8	2,0	4,5	5
VIRTUA FIGHTER 4	PS2		9,3		9+
WIPEOUT FUSION	PS2		8,7		8+
WIZARDRY: TALE OF THE FORSAKEN LAND	PS2	8,5	-	7,2	7+

W wersji PAL pojawiły się ostatnio:

PSX: FINAL FANTASY 6 + FFX PLAYABLE DEMO (demo na PS2)
PS2: DEAD OR ALIVE 2 PLATINUM, FORMULA 1 2001 PLATINUM, GIANTS: CITIZEN KABUTO, GRAN TURISMO 3 PLATINUM, GUILTY GEAR X, MAXIMO, RED FACTION PLATINUM
DC: NBA 2K2

DO WSZYSTKICH UŻYTKOWNIKÓW KONSOL

SONY Playstation

KONIEC KŁOPOTÓW

Tak! Koniec kłopotów z grami z USA i Japonii [illegible]

Oferujemy rewelacyjny **MULTISYSTEM** który Ci pomoże [illegible] Będziesz mógł kupować oryginalne gry z USA i Japonii, które ukazują się szybciej niż ich europejskie odpowiedniki oraz są **SZYBSZE**. Uzyskasz kolor z płyt NTSC na Twoim [illegible] zorze w systemie **PAL** przez AUDIO-VIDEO.
Multisystem można zainstalować we wszystkich modelach konsoli: 1002, 5501, [illegible], 7001, 7002, 7501, 7502

[illegible]

Prowadzimy serwis konsol w pełnym [illegible] regenerujemy lasery, wymieniamy czytniki, napra[illegible] elektronikę

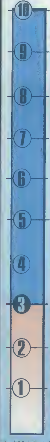
SPRZEDAŻ MULTISYSTEMU WY[illegible]OWO
HURT-DETAL 15 zł netto +22% VAT+ [illegible] wysyłki

SERWIS Tel./fax (058) 301-68-90

Ul. Targ Drzewny 12/14, 80-886 GDAŃSK

INTERNET: www.unirad.com

konsolo-METR



PlayStation

Standardowy tekst: "Nie ma (prawie) nowych zapowiedzi, a nowe gry są baaardzo przeciętne - grajcie w stare, jare tytuły".

W Wielkiej Brytanii pewnie wkrótce znacznie spadnie cena konsolek PS One, przynajmniej takie informacje można usłyszeć nieoficjalnie od przedstawicieli SONY. Obecnie sprzęt kosztuje na Wyspach 79 funtów (około 450 zł), a jego cena miałaby się kształtować po obniżce na pułapie 50 funtów (ok. 280 zł). Wkrótce potem spadek cen odczułaby również reszta Europy, i zakończmy niecierpliwe na potwierdzenie. [shiva]

Po Japonii oraz Stanach Zjednoczonych, także Europa doczeka się specjalnego zestawu, w skład którego wchodzą PS one wraz z przenośnym 5-calowym monitorkiem SONY. Całość ma kosztować bliżej nesprecyzowaną jeszcze kwotę, ale pewne na bank będzie to wydatek rzędu blisko 200$, czyli powyżej 800 zł. Dużo, stanowczo za dużo. Sprzęt powinien być u nas dostępny od kwietnia. [shiva]

Wrzucam jeden z pierwszych obrazków z kolejnej części muzycznej serii DANCE DANCE REVOLUTION od KONAMI. O grze krótko pisałem w "Pigule" miesiąc wcześniej - 50 nowych kawałków, wszystkie tryby znane z poprzednich części plus trzy nowe, premiera ustalona na 23 kwietnia. Nic się nie zmieniło, fanom pozostaje wytrwale czekać. [shiva]

PERFECT
PERFECT

Ocena płatka "konsolo-..." konsol w okresie danego MIESIĄCA

Golf - popularna odmiana swetra

Hot Shots Golf 3

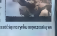
Jeśli ktoś pamięta dwie poprzednie części z Szaraczka, ten doskonale wie, jakich klimatów można i trzeba się spodziewać po najnowszej odsłonie tego japońskiego golfa, tym razem już na drugiego Szaraka. Nie zmienił się ani developer (CLAPPING HANZ), ani wydawca (sama SONY), a co za tym idzie - zmienić się nie mógł także schemat zabawy: rozgrywka nadal jest uproszczona wręcz do bólu ("przymierzyć, uderzyć, zaliczyć":), grafika wykonana z japońskim klimatem, a całość zalatuje jednym słowem: arcade. Pomijając golfistów (piętnaście zakręconych postaci), największą uwagę przykłada się w HSG3 do opracowania kolejnych "dołków", co by zabawę maksymalnie uprzyjemnić; przeszkadzajek w różnej postaci jest całkiem sporo. O kijach, rodzajach uderzeń i tym podobnych pierdołach szkoda nawet pisać, wszak to nie gra z Tigerem Woodsem w tytule (i dzięki SONY za to...). Premiera na dniach.□ [shiva]

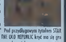
2
PAR3
121y
Sdera

Piguła... krótko i na temat

DREAMCATCHER to wydawca znany dobrze na blaszakowym rynku, głównie w temacie przygodówek, jednak wspominam o nim nie z tego powodu, jeno zaanonsowania nowej wyścigówki na X-a, w oryginale szykowanej na pieca. Pod tytułem FUEL ukrywa się gra - przynajmniej w założeniach - bardzo ciekawa: opierająca się na scenariuszu wybieramy jedną z kilku postaci i wykonujemy misje, podczas których można nawet wysiadać z fur w celu znalezienia bardziej konkretnych (będzie full różnego rodzaju pojazdów: od buggy po helikoptery). Na nowe GTA3 bym nie liczył, aczkolwiek poczekajmy na pierwsze shoty, premiera najwcześniej w listopadzie. [shiva]

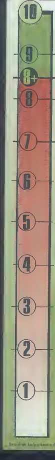
BRUCE LEE: QUEST OF THE DRAGON - taka będzie ostateczna i pełna nazwa bijatyki tworzonej przez RONIN (wydawca - MICROSOFT). Oto pierwsze shoty prezentujące rzeczywistą rozgrywkę, w której zawartych ma być około trzydziestki poziomów, porozrzucanych po całym świecie (m.in. San Francisco i Hong Kong), a także ponad sto ruchów i ciosów ściągniętych za pomocą Motion Capture przy wykorzystaniu jednego z ostatnich uczniów samego Lee. Ot, chodzona bijatyka, wstępnie mająca ukazać się na rynku najwcześniej we wrześniu. [shiva]





LUCASARTS do spółki z BIOWARE (dev.) ogłosiły nowy projekt z pogranicza gatunku RPG utrzymany w klimatach "Gwiezdnych Wojen". Pod przydługawym tytułem STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC kryć ma się gra prezentująca wydarzenia, jakie miały miejsce aż na cztery tysiące lat przed zawartymi w pierwszym filmie z serii - wybieramy jedną z trzech postaci i do przemierzenia czeka dziesięć różnych światów. Bla, bla, bla... Na shotach wygląda nawet nieźle, w sklepach najwcześniej w październiku. [shiva]

konsolo-METR



PlayStation 2

PS2 wciąż na topie. Cieszy nas duża (stała) liczba zapowiedzi oraz gier - dobrych gier. Na horyzoncie wielka bitwa - Xbox ląduje w Europie. Domagamy się cenowych cięć.

Z dniem 1 marca weszły do sprzedaży platynowe wersje dziewięciu gier na PS2, których koszt powinien teraz oscylować w granicach plus minus 100 zeta (kraje UE, bo z tego co sprawdziłem, "u nas" oczywiście nic na razie nie ma...). Mowa o następujących tytułach: CRAZY TAXI, DOA2, FORMULA 1 2002, GT3, ONI, RED FACTION, TIMESPLITTERS, TTT oraz SW: STARFIGHTER. Hmm, rewelacja, zwłaszcza że do końca roku w platynowej serii pojawić ma się kolejnych minimum dwanaście produkcji. [shiva]

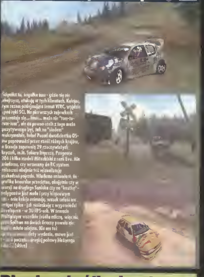
W kraju małych, żółtych ludzików PS2 kosztuje obecnie niespełna 30 tys. jenów, co w przeliczeniu na amerykańską walutę daje kwotę 230$ (niecały tysiąc zeta). W obliczu dokonanego już wejścia na tamtejszy rynek zabawki Billa (34,800 tys. jenów; 270$) jej cena ma wkrótce spaść do pułapu 25 tys. jenów (200$), osiągając poziom równy GameCube'owi. SONY nie informuje jednak, co dla nich oznacza termin "wkrótce" (stawiam na marzec/kwiecień). O jakichkolwiek cięciach w USA bądź Europie cisza. [shiva]

Chłopaki z ROCKSTAR/DMA, w przerwach od liczenia kasy spływającej za GTA3, wzięli się do roboty nad dwoma nowymi projektami z rzeczonej serii GRAND THEFT AUTO. Dwoma, z racji że pierwszym jest GTA3 MIAMI (po prostu dodatek, którego miejscem akcji będzie stolica Florydy), zaś drugim całkowicie nowe GTA4. O ile na mission packa poczekamy do jesieni, tak "czwórka" pojawi się na rynku dopiero w przyszłym roku; platformami docelowymi mają być PS2 i Xbox. [shiva]

Ocena określa kondycję konsoli w okresie danego MIESIĄCA

Oryginalny tytuł, nie ma co!

Rally Championship



Szybciej to, szybciej tam - gdzie się nie obejrzysz, atakują w tych klimatach. Kolejna, tym razem podejmująca temat WRC, wyjdzie spod ręki SCi. Na pierwszych zajawkach prezentuje się... hmm... może nie "tum-tu-rum-tum", ale na pewno coś z tego może pozytywnego być. Jak na "siedem" maksymalnie, hotel Pound dwudziestku OS-ów poprowadzi przez sześć różnych krajów, a licencja zapewnia 29 rzeczywistych bryczek, m.in. Subaru Imprezę, Peugeota 206 i kilka modeli Mitsubishi z serii Evo. Nie wiadomo, czy wrzucony do RC system zniszczeń obejmie też wizualizację uszkodzeń pojazdu. Wiadomo natomiast, że grafika [illegible] przeciętna, obojętnie czy w wersji na drugiego Soniaka czy na "kostkę" - poligonów jest mało i przy kiepskawym [illegible] - onie kuleje animacja, wszak całość ma [illegible] tylko - jak wnioskuję z wypowiedzi developera - w 30 FPS-ach. W temacie multiplayer wszelkie źródła milczą, więc [illegible] Splitem na dwóch graczy pewnie [illegible] mało miejsca. Nie ma też [illegible] daty wydania, mowa jest [illegible] o początku drugiej połowy bieżącego [illegible] [shiva]

Piguła... krótko i na temat

Recenzowane w poprzednim numerze, japońskie GT: CONCEPT, doczeka się ostatecznie europejskiej wersji. Gra nosić będzie trochę mylący tytuł GT NEXT 1 - w przeciwieństwie do "japończyka" - zawierać ma wszystkie trasy z GT3 oraz całą masę koncepcyjnych wozów europejskich marek. Hmm, premiera jesienią, ale opłacać się specjalnie nie ma na co... [shiva]

Opóźnią się japońskie premiery dwóch gier tworzonych wybitnie pod kątem rozgrywki on-line; chodzi o jedenastego "fajnala" i pierwsze wyścigi wykonane w cel-shadingu - AUTOMODELLISTA. O ile data wydania FINAL FANTASY XI w chwili obecnej w ogóle nie jest oficjalnie podawana (z tego co wywąchałem, okolice [illegible]), tak rasowiak CAPCOMu uległ przesunięciu z marca na bliżej niesprecyzowany termin w II kwartale 2002. Nieoficjalnie mówi się, że powodem są kłopoty z serwisami on-line - nawet w KKW rozgrywki tego typu idą jak po grudzie... [shiva]

Jak poinformowała nas firma Monte, od 1 marca rozpoczyna ona sprzedaż dwóch gier na PS2 po wyjątkowo niskiej cenie 99 zeta. W pierwszej kolejności do sklepów trafi ostra jatka w postaci DYNASTY WARRIORS 2 oraz strategia turowa ROBOT WARLORDS, a kolejnymi produkcjami w cenie 99 zł mogą być PENNY RACERS (konwersja gry znanej z N64) i LAKE MASTERS EX, symulator łowienia ryb. Ponadto, wkrótce Monte będzie miało w swojej ofercie futurystyczne wyścigi G-SURFERS (199 zł) oraz OPERATION WINBACK (249 zł). [shiva]

W Stanach trwają już beta-testy gier on-line z wykorzystaniem PeeSdwójek. Chętnych SONY szuka(ło) głównie w Internecie, przez różnego rodzaju serwisy netowe; ostatnio np. PlayStation Underground. Bycie szczęśliwcem testującym Multiplayera po Sieci wymaga na razie dostępu do niej przy łączach min. 128 kbps (ISDN) i nie wiadomo kiedy japoński gigant zacznie się bawić zwykłymi modemami, które to w sklepach miały być już, z tego co pamiętam, w pierwszej połowie 2001 roku, hehe! [shiva]

CAPCOM pochwaliło się wynikami ze sprzedaży pierwszej części ONIMUSHY, która swego czasu jako pierwsza gra na PS2 rozeszła się w nakładzie miliona sztuk, zyskując status platyny. W chwili obecnej nabywców znalazło już ponad dwa miliony kopii gry, w następującym podziale: Europa 290 tys. egzemplarzy, USA 620 tys. i Japonia ponad 1,1 mln. [shiva]

Piła

Fauluj do woli

Red Card Soccer 2003

Nie wiem, czy traktować to jako regułę, ale jeśli "coś" jest od MIDWAYa, i jest to "coś" w klimatach sportowych, za pewnik można przyjąć, że owo "coś" niewiele będzie miało wspólnego z symulacją. Nowym "czymś" jest tym razem RED CARD SOCCER 2003, piłka kopana o mocno ciekawym podejściu do tematu. Chłopków wprawdzie biegać będzie standardowo - po jedenastu w każdej drużynie, a i futbolówka będzie tylko jedna (bramki dwie:), aczkolwiek za główny priorytet zabawy autorzy obrali sobie wyłącznie miodzik spływający na Gracza, innymi słowy wrzucono do rozgrywki masę strzałów specjalnych (nieprawdopodobne przewrotki, mega mocne uderzenia itd.), jak również z przymrużeniem oka potraktowano zasady gry fair play - faulować można (a nawet trzeba) przy każdej nadarzającej się okazji, bez obawy że sędzia sięgnie po - amen amen będący w tytule - czerwony kartonik. Hmm, pamięta ktoś zajefajnego ADIDAS POWER SOCCER z PSX a...? Co ciekawe, wrzucono 52 jednostki narodowe, w tym i Polskę, a całość smiga w oparciu o licencję - zobaczymy zatem oryginalne nazwiska. Grafa bez rewelacji, ale "jakiś tam", w miarę przyzwoity poziom trzyma, co objawiać ma się głównie w szybkości wyświetlanej animacji; stałe 60 FPS-ów to jest to, na co MIDWAY zwraca dużą uwagę w press packach. Dwudziesty marca podaję jako wstępną datę wydania (wersja PS2) ☐ [shiva]

Zenek, podaj!

Street Hoops

Sukces genialnego NBA STREET (PS2, wkrótce GC) od ludków z EA stosunkowo szybko pociągnął innych wydawców do próby własnych sił na gruncie arcade'owej, ulicznej odmiany koszykówki. STREET HOOPS szykowana jest przez ACTIVISION, z pomocą chłopaków z BLACK OPS (developing) i wg pierwszych doniesień ma całkiem sporą szansę troszeczkę zatrząść rynkiem. Po oblukaniu jednej z alpha-wersji chwalono głównie znakomitą animację, jak i jakość tekstur wrzuconych na zawodników; coś mi się jednak widzi, że większych rewelacji nie będzie. Sądząc z pierwszych obrazków, jakość wykonania odbiega od tego, co dane było/jest oglądać w NBA STREET, przy czym wygląd Graczy rzeczywiście jest ... fajny? Poszczególne boiska rozrzucone będą po wielu amerykańskich miastach, ale nie ma tu żadnych licencji NBA, a schemat zabawy stanowi połączenie najlepszych cech MIDWAY'owskich klasyków NBA JAM czy NBA HANGTIME. Innymi słowy, setki fantastycznych dunków, kosmiczne podania, wyskoki oraz cała gama zagrań specjalnych. Szarpać będzie można w systemie od "1 na 1" do "5 na 5", Multiplayera zapewni Multi-Tap (a najlepiej dwa). Jak na razie nie ma choćby przybliżonej daty premiery i czuję, że poczekamy aż najmniej do wakacji.☐ [shiva]

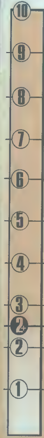
MAD GAMES
SPRZEDAŻ RATALNA

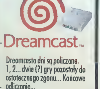
Centrum Handlowe
ul. Kondratowicza 37(Parter)
03-285 Warszawa
Tel./Fax (022)676-99-93
(0)503-515 251
(0)503 624 692

-SERWIS, MODERNIZACJA,
REGENERACJA PŁYT CD,
SKUP GIER
-GRY OD 30 ZŁ
-WYMIANA

www.madgames.alpha.pl e-mail: madgames@alplha.pl

konsolo-METR





Dreamcasta dni są policzone. 1, 2... dwie (?) gry pozostały do ostatecznego zgonu... Końcowe odliczenie...

W dniach 30 - 31 marca odbędzie się w Tokio specjalny pokaz 'Sega Game Jam 2', podczas którego "błękitni" zaprezentują światu praktycznie ogromną większość opracowywanych bądź niedawno ukończonych produkcji. Osobne stoisko poświęcone ma być specjalnie DeCekawi - niejako oficjalnie pożegnana zostanie tam ta maszynka, włączając w to promocję gry SAKURA TAISEN 4 (nie wiem o co chodzi jakby, tytuł ów nie opuści granic Japonii). Poniżej przedstawiam pełny line-up na wszystkie platformy każdej gry SEGI:

DREAMCAST
1. Sakura Taisen 4
2. World Series Baseball 2K2
3. NHL 2K2

PLAYSTATION 2
1. Virtua Fighter 4
2. Power Smash Pro Tournament
3. Let's Make A J-League Pro Soccer Club 2002
4. Guru Guru Onsen
5. Space Channel 5 Part 2
6. Rez
7. Switch
8. NFL2K2
9. NBA2K2

XBOX
1. Sega GT 2002
2. Jet Set Radio Future
3. Gunvalkyrie

GAMECUBE
1. Super Monkey Ball
2. Virtua Striker 3 Ver. 2002
3. Sonic Adventure 2 Battle
4. Phantasy Star Online

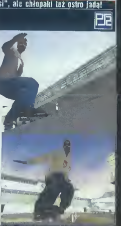
Czarno na białym widać, która konsola cieszy się obecnie u SEGI największą popularnością... Szkoda jednak, że zabrakło pokazów CRAZY TAXI NEXT oraz THE HOUSE OF THE DEAD 3 (obie na X-a) - pewnikiem firma Sonica odkryje pełnię kart dopiero na E3. [shiva]

Ocena określa "Kondycję konsoli w chwili danego MIESIĄCA"

Wprawdzie to nie "Stonsi", ale chłopaki też ostro jadą!

Rolling

Mamy nowe shoty z powstającej już jakiś czasu symulacji rolek na PS2. I, co musisz wiedzieć koniecznie, owe shoty rzucają zupełnie nowe światło na tę produkcję... Otóż wyraźnie widać, że z tytułu przeciętnego robi się całkiem ładna, zgrabna i profesjonalna produkcja... Pokazane lokacje (np. parking z przylegającym do niego kompleksem uczelnianym) świecą przemyślanym designem i nieźle przygotowanymi teksturami. Także sami zawodnicy zyskali ciekawszy, bardziej kozacki wygląd... A właśnie - developer, firma RAGE, oprócz Cesara Mory, postanowił zadbać o support dwóch innych, nie mniej profesjonalnych zawodników: Fabiola da Silvy i Jon Jullo... Eck, wiem że ksiażkowo nazywają się jakoś tak... ghe, ghe... "mało groźnie", ale liczy się fakt, że znają się na rzeczy, a zatem o realność trików, model jazdy, czy fizykę możemy być spokojni. Oj, do września 2002 mogą chłopaki zrobić z tego kawałek porządnej śmigałki!☐ [myq]



Praga nocą to je ono!

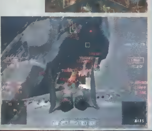
Nightmare Creatures 3

Hmm, a jednak miłośnicy żabich udek nie zapomnieli o kolejnej części tej całkiem interesującej serii, przymierzając się do wydania "trojeczki", najprawdopodobniej na PS2 i Xboxa (brak dokładnych potwierdzeń, GC raczej nie wchodzi jednak w grę). Wg twórców z KALISTO, akcja przeniesie nas w drugą połowę XIX wieku, do stolicy dzisiejszych Czech, Pragi, a ta pani z obrazka przymierzana jest jako główna bohaterka NC3. O ile system zabawy nie zmienił się w stosunku do poprzedniczek (ciachnij, tnij, ciachnij, tnij ...), tak wizualnie podskoczyły do góry wydatnie, za sprawą stworzenia zupełnie nowego, ponoć pozwalającego na wiele engine'u. To "wiele" oznacza m.in. zmienne warunki pogodowe, płynne przechodzenie dnia w noc i odwrotnie, czy rozległe tereny praskich ulic bez doczytujących się obiektów. To ostatnie trochę naciągane, wszak gry spod znaku NC zawsze cechowała słynna mgiełka, która i tutaj występować będzie w pokaźnej ilości - zgoda, częściowo dla budowania klimy, ale też... tum-tu-rum-tum:). Tak czy inaczej, szykuje się fantastyczna dawka wrażeń dla miłośników action-adventure, z silnym naciskiem na to pierwsze; płytki z NC3 nie wjadą do naszych napędów (hmm) wcześniej niż jesienią.☐ [shiva]

Samolociki

Lethal Skies

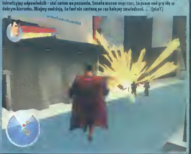
Eeee, gdzie jest Kali? Halo, Kaaali?! Za pewnik można przyjąć, że właśnie biega po jakiejś imprezie, gubiąc się i szczęśliwie odnajdując raz na kwadrans - ach, a ja tu mam jakiś pseudo-symulatorek z życia maszyn latających czy coś w tym stylu. Grać to, napisać kolejną durną zapowiedź, czy iść na imprezę poszukać Kaliego? Hmm. Co mogę Wam od razu na wstępie powiedzieć, gra w kraju skośnookich braci nazywa się SIDEWINDER F i oferuje czysto arcade'owe śmiganie w przestworzach, bez konieczności zerkania na setki przyrządów i udawania bycia symulatorem. Zabawa opiera się na wykonywaniu kolejnych misji (samolociki są odpowiednikami rzeczywistych, m.in. F14 i F16, ale natrafić tu można, z tego co widzę, również na durne wymysły japońskiego developera ASMIK ACE ENT.), w kilku zmiennych środowiskach - słowem standard, nic nowego. Koniec zatem przekazu (Delta, over!), gry wypatrujcie na półkach sklepowych w okolicach maja (a tak szczerze mówiąc, to zupełnie nie ma czego wyczekiwać, ale cichosza, mnie tu nie ma). (.) PS: Nawet Multiplayera dla dwóch Graczy nie uwzględnili.. □ [skiva]



Czy to ptak? Samolot? Nie, to superchłop!

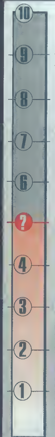
Superman: SoA

Każdy, kto choć trochę siedzi w temacie gier i konsol powinien wiedzieć, że do dnia dzisiejszego nie powstały żadne godne uwagi przygody jakiegoś super-bohatera (może wyjątkiem będzie tu Spider-Man). Miejmy nadzieję, że od jesieni bieżącego roku taki stan rzeczy się zmieni, gdyż INFOGRAMES (będące jednocześnie wydawcą) gotuje dla wszystkich posiadaczy Czarnulek nową wersję SUPERMANa, bazującą na animowanym serialu od Warner Bros. Zarys fabuły jest (jak zawsze w takich produkcjach) standardowy i prosty - trzeba ustrzec świat przed zagładą. Tym razem "bad guy'em" będzie niejaki Darkseid zamieszkujący planetę Apokolips, który zaopatrzył Lexa Luthora i jego ludzi w nową, groźną broń - człowiek ze stali zatem nie powinien się nudzić. Autorzy obiecują 15-godzinną zabawę (z taką samą liczbą, ponoć rozległych poziomów), 60 cut-scenek, wiele umiejętności herosa (m.in. latanie, mrożący oddech, laser w oczach), sporo zagadek do rozwiązania oraz pełną zwrotów akcji rozgrywkę. W SUPERMAN: SHADOW OF APOKOLIPS użyczyć swoich głosów mają takie persony, jak Tim Daly czy Clancy Brown (znane z serialu), nie zabraknie również 40-minutowego orkiestralnego soundtracku. Grafika została wykonana przy użyciu (jakże popularnego ostatnio) cel-shadingu i przypomina swój telewizyjny odpowiednik - stoi zatem na poziomie. Śmiało można więc rzec, że prace nad grą idą w dobrym kierunku. Miejmy nadzieję, że fani nie zostaną po raz kolejny zawiedzeni. □ (plaY)



SPRZEDAŻ HURTOWA I DETALICZNA
SERWIS
NAJWIĘKSZY WYBÓR GIER I AKCESORII
REGENERACJA I WYMIANA PŁYT CD
RATY
UL. SYROKOMLI
03-335 WARSZAWA
TEL/FAX. (022) 814 2
TEL KOM: 0 501 707
0 501 196
WWW.SWIATGIER.ALP
ŚWIAT GIER

konsolo-METR



XBOX

W tym miesiącu wstrzymajmy się z oceną, bo premiera Europejska (w momencie gdy to czytasz) jest już historią. Za miesiąc bejdzie się działo...

VIRTUA FIGNTER 4 na Xboxa! Wprowdzie wiadomość ola jest potwierdzona w 100%, bo w gruncie rzeczy zaprzeczył Rryce Baer z public relation amerykanskiego oddziału SEGI (że niby jest exclusive'em dla PS2), jednak nie ma się co czarować - już prawie jawnie mówi się, iż gra zmierza wielkimi krokami na platformę Billa. Co to oznacza? Na bank mocne zmiany w graficznym enginie, łącznie z zastosowaniem AA i podbiciem rozdzielczości tekstur. Cóż, DOA3 będzie miała konkurencję... w okolicach jesieni. [shiva]

Niech nie zdziwi Was wiadomość, że Gates już rozpoczął wyścig, w którym główną wygraną jest opracowanie oraz późniejsze dostarczenie wszelkich graficzych podzespołów do konsoli Xbox 2 (tak. OWA). Bill rezygnuje z usług nVidii (to jej graficzne procki siedzą w Xboxie) ze względu na lekki dyktowania zbyt wysokich cen; swoje aspiracje zgłaszają więc teraz ATI (układy tego producenta są w GC) oraz VIA. Xbox 2 miałby pojawić się na rynku w 2004 - 2005 roku, podobnie jak PS2. [shiva]

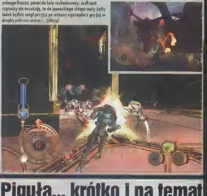
Należąca do koncerna Acer firma Wistron podpisała z MICROSOFTem kontrakt pozwalający jej na własną produkcję Xboxów, we własnych fabrykach. Bill chce by jego maszynka była łatwo dostępna na całym świecie, stąd taka, a nie inna decyzja. Tymczasem fabryki w Meksyku i na Węgrzech pracują pełną parą, bo chętnych na własnego X-a nie brakuje... [shiva]

Pojawiły się ostatnie głosy, jakoby "pudełko" posiadało blokady regionalne nie tylko na gry, ale i na osprzęt (!), co na szczęście okazało się bzdurą - jak donoszą szpiedzy, pady japońskie bez problemu działają z amerykańską wersją konsoli, i odwrotnie. Zobaczymy, jak będzie z grami i hardwarem wyprodukowanym na Europę (szczegóły w tekście dotyczącym launchu X-a na naszym kontynencie). [shiva]

Bill wiedział co robi...

Gunvalkyrie

Radzę zwrócić uwagę na ten tytuł wszystkim Graczom bez wyjątku, nie tylko miłośnikom znakomitych strzelanin. SEGA smaży GUNVALKYRIE od całkiem pokaźnego już okresu czasu i postęp prac jest tu wręcz wprost proporcjonalny do jakości - ostatnie screenshoty wypadają znakomicie! Zwróćcie uwagę na kolorystykę i bogactwo detali, od siebie dodam jeszcze (fakt wychwycony przy okazji delektowania się trailerami wideo) ogromną rozciągłość terenu w poszczególnych lokacjach, niezwykle płynnej, utrzymanej w ramce animacji, i praktycznie zupełnym braku dorysowującego się krajobrazu. Ludziska, to naprawdę jest power i jeśli gra w ostatecznej formie wyglądać będzie i ruszać się tak, jak na reklamowych zapowiedziach, to ja NIE MAM PYTAŃ! Zresztą, developing spoczywa w rękach SMILEBITu. . Jedyne, co w zasadzie wydaje się być w GUNVALKYRIE problemem, to kwestia sterowania - dużo się o tym mówi/pisze, bo ponoć precyzja, z jaką kontrolujemy poczynania naszego ludka, wymaga jeszcze naniesienia sporej liczby poprawek (po prostu sterowanie jest niewygodne) Autorzy podczas zeszłorocznych targów E3 szumnie też donosili o implementacji trybu on-line, ale na dzień dzisiejszy rozgrywki poprzez Net nie ma co oczekiwać; będzie tylko tryb dla jednego Gracza, ponoć do bólu rozbudowany. Jeśli nasi szpiedzy nie oszukują, to do japońskiego sklepu mały żółty ludek będzie mógł przyjść po własny egzemplarz gry już w drugiej połowie marca! [shiva]



Piguła... krótko i na temat

Kuna fak, pogubiłem się już w tych Supermanach i innych Hiemenach . Wkrótce pojawi się, zapowiadany w tym numerze, SUPERMAN. SNADOW FROM APOKOLIPS - to na PS2, tymczasem INFOGRAMES coś tu truje o kolejnym, tym razem pod nieco mniej głupią nazwą SUPERMAN: THE MAN OF STEEL. Gra opracowywana jest na pudełko Billa na końcówkę tego roku [shiva]

No, no! "Iksik" złapał kolejnego exclusive a, tym razem w skradankowych klimatach. Kolejna gra RED STORMu oparta o znaną serię "tęczowej szóstki" przyjęła roboczy tytuł RAINBOW SIX 3 i wyląduje w napędach posiadaczy konsol z zielonym oklem przed końcem roku. Z ciekawszych rzeczy, warto wspomnieć o wykorzystaniu Xbox Communicatora, pozwalającego na przesyłanie głosu do reszty Graczy z teamu (przy szarpaniu w Sieci). Aha, produkcja ta powstaje na silniku pecetowego UNREAL 2, więc grafika może być nie do powiedzieć tum-tu-rum-tum. Wcześniej ukaże się na X-a inna gra z tej serii, o podtytule GHOST RECON (zapowiedź dwa numery wstecz)..[shiva]

Hmm, wprawdzie to nic pewnego, jednak infosy pojawiły się już w kilku amerykańskich magazynach poświęconych X-pudełku - podobno są przymiarki, by dodatek do DOA3 (nowe stroje, plansze itd), szykowany właśnie przez TECMO, pojawił się REZPŁTANIE w którymś z przyszłych wydań 'Xbox Official Magazine' - jako bonusowa płytka DVD Ile w tym prawdy, zobaczymy wkrótce; je przypominam, że ponoć stroje i plansze miały być ściągane za friko z Internetu... [shiva]

Zainteresowanie MIDWAYu Xboxem jest powiedzmy takie sobie, jednak wszystkie najważniejsze gry firmy pojawią się na konsolce Billa. Oficjalny line-up na najbliższe miesiące wygląda następująco. NFL RLITZ 2002 i SPY HUHTER w marcu, GAUNTLET DARK LEGACY, GRAVITY GAMES RMX i RED CARD SOCCER w II kwartale, MORTAL ROMRAT DA, NFL RLITZ 2003 i NHL HITZ 2003 w III kwartale, natomiast pod koniec roku OEFENDER, FREAKY FLYERS I NRA RASKETRALL (tytuł tymczasowy, coś na wzór NBA JAM). [shiva]

Wprawdzie w naszym kraju to bez znaczenia, ale... SEGA oficjalnie podała, że jej znana i ceniona w USA sportowa seria WORLD SERIES RASERALL ukazywać się będzie wyłącznie na Xboxie Źródło nie podaje, ile to MICROSOFT kosztowało, jednak gość zwany Billem dobrze wie co robi - baseball za oceanem bije popularnością kosza i hokej. [shiva]

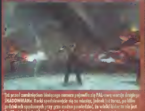
"Party Game" i zwyrodniali kosmici Vs wściekłe kurczaki? Hiehie!

Whacked!

He-he! Na X-a powstaje tytuł, który powinien nieźle zarządzić. Mowa o WHACKED! (z wykrzyknikiem) - kolejnej multiplayerowej jatce, w której występują... kosmici, bardzo niedorozwinięci umysłowo - trza podkreślić. Co oczywiste, gra zostanie zaopatrzona w kilka trybów zabawy - spodziewać się można m.in. Combat Mode (ot, klepanie oponentów celem zbierania pierdółek wyskakujących na ekranie), Chicken Mode (quest polegający na ostaniu się przy życiu, unikając ataków rozwścieczonych kurczaków; znaczy się szurnięty Survival); +King of the Hill, Grab 'n' Run, Fragfest and Dodgeball. Do dyspozycji Gracza zostanie oddanych ok. 40 zróżnicowanych broni i power-upów. I trza przyznać, że możliwość zagrania w 4 Graczy jednocześnie czyni z WHACKED smakowity kąsek. Tym bardziej, że graficznie tytuł ten prezentuje się... huh... ŁADNIE! (...) Nad projektem pracuje w pocie czoła PRESTO, wydawcą będzie ofkoz MICROSOFT. Gra została opatrzona metką wydawniczą z datą "koniec br.". Cóż, nie pozostaje nic innego jak cierpliwie czekać. Intuicja mi podpowiada, że warto...□ [hiv]

Już go mamy, już gramy.... playtest

ShadowMan 2



Tuż przed zamknięciem bieżącego numeru pojawiła się PAL-owa wersja drugiego SHADOWMANa. Recki spodziewajcie się za miesiąc, jednak już teraz, po kilku godzinkach spędzonych przy grze można powiedzieć, że wielki kiler to nie jest. Grafika jakaś taka blaszakowa, jak się to mówi - nie wykorzystuje pazura PS2:), a rajcowność (jak na razie) ustępuje tej z części pierwszej SM. No, ale według twórców szpil starcza na kilkadziesiąt godzin zabawy, więc może się z czasem rozkręcić. Pograny - zobaczymy...□

ul. Kośnego 48/1
45-372 OPOLE
(0 prefiks77) 456 50 54
0603 07 08 07

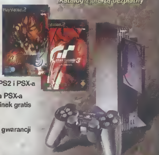
sklep polecany przez:
PS2.NET.PL

www.namax.com.pl

GRY I AKCESORIA DO PLAYSTATION

NAMAX

Katalog z ofertą bezpłatny



- gry i akcesoria do PlayStation
- przyjmujemy gry w rozliczeniu na PS2 i PSX-a
- przy zakupie lub wymianie gier na PSX-a powyżej 200,00 dołączamy upominek gratis
- stały koszt przesyłki 5,00 zł
- na wszystkie gry dajemy 100% gwarancji
- gry już od 40,00 zł

konsolo-METR

10
9
8
7
6
5
4
3
2
1

GAMECUBE

Po "wielkich" launchowych (i nie tylko) pozycjach, w temacie GC cósik zamarło i pozostaje tylko czekać na kilka zbliżających się hitów (oby).

NINTENDO wraz z SEGĄ i NAMCO ogłosiły podpisanie umowy o współpracy nad nową płytą do maszyn arcade, pracującą w oparciu o bebechy "kostki". Zabawka nazywać się będzie 'Triforce', a pierwszy automat bazujący na beta wersji tej płyty pokazany już został podczas lutowych targów AOU w Japonii. Wszystkie trzy firmy podkreślały, że dzięki architekturze GC łatwa będzie ewentualna konwersja poszczególnych gier na tę maszynkę. [skiva]

Poznaliśmy oficjalne daty premier w USA dwóch głośnych tytułów na "kostkę": 10 czerwca ukaże się tam STAR FOX ADVENTURES (DINOSAUR PLANET), a dwa tygodnie później ETERNAL DARKNESS: SANITY'S REQUIEM. Przy okazji potwierdzono, że urządzenie o nazwie Wavebird, czyli bezprzewodowy pad do GC działający w oparciu o fale radiowe, zawita do amerykańskich sklepów równo z dniem 24 czerwca. [skiva]

Fiu, fiu - całkiem niezłe SMUGGLER'S RUN 2: HOSTILE TERRITORY (PS2) doczeka się swojej wersji także na nową konsolkę wielkiego 'N'. TAKE2 właśnie potwierdziło, że gra ukaże się na rynku też po wakacjach i zawierać będzie szereg udoskonaleń w stosunku do oryginału. Srutu-tutu, obie wersje różnić się pewnie będą, ale chyba tylko wielkością płytki:), a nie jakością wykonania/ilością opcji i trybów zabawy. BAM ENTERTAINMENT zapowiedziało też konwersję beznadziejnego DRIVENa (kwiecień). [skiva]

Dwa miechy temu HIV męczył Was zapowiedzią BARBARIAN na PS2 - "luźnej przygodówki/nawalanki", jak ładnie to ujął. Co z tego? No, nic - poza tym, że TITUS zapowiedziało właśnie konwersję na GC (grudzień). Ponadto firma szykuje dla "kostki" TANKERS: SMOKING BARRELS (2003 rok) - coś w stylu strzelanki czołgowej; szczegóły i screeny przyniosą ze sobą nadchodzące wielkimi krokami majowe targi E3. [skiva]

Marian po face-liftingu (bez daremnego wąsa? Nieee...)

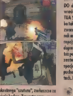
Mario Sunshine

Co by nie wypisywać nt. GameCube'a oraz jego premier w Japonii oraz Stanach, zapewne niejeden z Was zastanawiał się nad tym smutnym/zwyrodniałym faktem, dlaczegóż to "konsola hydraulika" wciąż nie doczekała się przygód... hydraulika właśnie. Bo przecież LUIGI'S MANSION można śmiało wetknąć pomiędzy kupy i nie zawracać sobie tymże tytułem głowy. Ale, ale... wreszcie ukazały się pierwsze konkretne przecieki dot. kolejnej odsłony przygód Mariana, naturalnie od samego Shigeru Miyamoto.

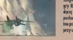
MARIO SUNSHINE, bo tak będzie brzmieć pełny tytuł gry, ma stanowić swoisty most pomiędzy "Super Mario 64" (N64) a SONIC ADVENTURE (DC). Można to poczytać jako wskazówkę "dopalenia tempa akcji", co grze powinno wyjść na dobre.

Piguła... krótko i na temat

O żesz w buziaka, że tak ładnie powiem! Były już w Japonii symulatory mydelniczek i zielonego keczupu (hmm...), ale o próbie przeniesienia w świat gry wideo profesji kontrolera lotów pierwsze słyszę. Skośnoocy tworzą u siebie i dla siebie (plus Loki) drugą (to daje do myślenia, hehe!) część produkcji o nazwie I AM AN AIR TRAFFIC CONTROLLER - czyli siedzisz w wieży kontrolnej i bawisz się w przyjmowanie oraz wysyłanie samolotów na jednym z większych lotnisk. Developerem jest TAM, daty wydania brak; na amerykańską czy PAL-ową wersję nie ma ofkoz co liczyć. [shiva]

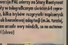


Od dłuższego już czasu wiadome było, że powstaje na GC gra w oparciu o filmową serię "Szklanej Pułapki" - wreszcie padły szczegóły. Ta ciekawie zapowiadająca się strzelanka FPP dostała tytuł DIE HARD: VENDETTA i - sądząc po pierwszych obrazkach - może dostarczyć "kostce" naprawdę konkretnego "szutera", zwłaszcza że konkurencji wielkiej mieć nie będzie. Zawarte sceny znane z filmów, słynne lokacje (choćby Nakatomi Plaza), a do sklepów DHV trafić powinna w okolicach jesieni. [shiva]



Co my tu mamy...? Wreszcie jakiś symulatorek maszyn latających na GC! Na tym moja radość jednak się kończy, gdyż TOP GUN COMBAT ZONES to tylko port wersji z drugiego Soniaka, szykowany przez TITUSa na okres tegorocznych wakacji. I choćby nie wiem jak udana była ta konwersja, tak z kiepskiego tytułu nic dobrego wyjść chłopakom po prostu nie może (obiecują poprawić grafikę i tym podobne ściemy). [shiva]

Prosto z obozu NINTENDO dotarła do nas wiadomość, iż VIRTUA STRIKER 2002, bo tak ostatecznie nazwana została na rynek amerykański i europejski trzecia część serii, zaatakuje sklepy za oceanem dopiero w maju, a wersja PAL uderzy na Stary Kontynent tuż potem. Szczegóły w telegraficznym skrócie: 64 reprezentacje narodowe, kilka trybów rozgrywki napisanych specjalnie dla potrzeb konsolowej adaptacji (m.in. turniej, puchar, liga) i ten sam arcade'owy miodzik, co na automatach. Huh, czekamy! [shiva]

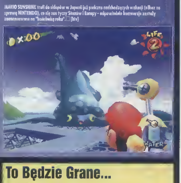


No, ja wiem, co to TDK MEDIACTIVE, ale gwoli informacji nadmienić wypada - goście wypluli właśnie pierwszego screenshota z gry ROBOTECH, będącej w fazie pisania na wszystkie Next-Geny. Obrazek pochodzi z wersji na Cube'a i potwierdza definitywnie, że ten pseudo-symulator mecha wykonany będzie całkowicie przy użyciu cel-shadingu. [shiva]

Co się tyczy rozgrywki, tu nie padły żadne konkrety; wiadomo jedynie, iż podczas przeprawy przez światy Mario będzie zbierać tokeny "Sun Coins".

Dzięki możliwościom graficznym "kostki", MARIO SUNSHINE ma powalać wykonaniem (full polygonów, pięknie wykonane postacie i otoczenie, masa efektów specjalnych), aczkolwiek patrząc na shoty można mieć mieszane uczucia. Szczerze powiedziawszy, w obecnej fazie developingu oprawa nie olśniewa (oby shoty okazały się tylko shotami!)... cieszy za to fakt, iż poszczególne lokacje są ok. trzy-, czterokrotnie większe gabarytowo niż w SM64, a zatem - OGROMNE! Na uwagę zasługuje również animacja postaci - prowadzona gładko i zwiewnie.

MARIO SUNSHINE trafi do sklepów w Japonii już podczas nadchodzących wakacji (właśnie za sprawą NINTENDO), co się zaś tyczy Stanów i Europy - odpowiednie konwersje zostały zaanonsowane na "końcówkę roku". [hiv]



To Będzie Grane...

PlayStation 2

Z miesiąca na miesiąc przybywa coraz więcej killerów na PS2 (w tym miesiącu to Ace Combat 04) a jak sytuacja przedstawia się na najbliższy czas? Powiem krótko - będzie wspaniale! Zresztą obczajcie sami: Army Men: RTS, Barbarian, Blood Omen 2, Caesars Palace, Commandos 2 - Men of Courage, Conflict Zone, Deus Ex. The Conspiracy, ESPN NBA 2 Night 2002, ESPN Winter X Games Snocross, Eve of Extinction (już jest!), F335 Challenge, Fatal Frame, Frank Herbert's Dune, Hitman, Hot Shots Golf 3, Iron Aces 2 - Birds of Prey, Jade Cocoon 2, Jurassic Park - Survival, King's Field The Ancient City, Knockout Kings 2002, Master Rallye, Metal Gear Solid 2 - Sons of Liberty (PAL), Mister Mosquito, Pac Man Fever, Peter Pan - The Legend of Neverland, Polaroid Pete, Pro Rally 2002, Pryzm Chapter One: The Dark Unicorn, RedCard Soccer, Riding Spirits, Shadow Man: 2econd Coming (już jest!), Shifters, Sled Storm 2, Smash Court Tennis Pro, Star Wars: Jedi Starfighter, Tetris Worlds, TransWorld Surf, Virtua Fighter 4 (USA) oraz Warner Blast. [pLaY]

PlayStation

Średniaki i ochłapy, czyli ostatnie gierki na wysłużonego Szaraka, które już niebawem powinny zawitać na półkach sklepowych. Ale nic to, trzeba cieszyć się z tego, co jeszcze będzie: Alex Ferguson's Player Manager 2002, Arc the Lad Collection, Calax - Robots For Everyone, Dexter's Laboratory: Mandark's Lab?, Hooters Road Trip, Rayman Rush, Rescue Heroes, Scooter Racing i Westlife: Fan-o-Mania. [pLaY]

Dreamcast

To musiało nastąpić - w najbliższym czasie nie powinno się ukazać już dosłownie nic! Propeller Arena raczej nie wyjdzie (ew. w Japonii), a Evil Twin: Cyprien's Chronicles nie widać. Czy to już zgon. ?r(

15-go marca Monta rozpoczyna sprzedaż nowej zabawki Nintendo, Pokemon Mini. Dostępna w trzech kolorach konsolka kosztować będzie 255, natomiast gry 61zł. Pierwsze dostępne u nas tytuły to Pokemon Party, P. Pinball, P. Zany Cards oraz P. Puzzle Collection. Przypominam, że Pokemon Mini to wyposażona w moduł wibracyjny, czujnik wstrząsów i port podczerwieni kieszonkolka z ekranem o rozdzielczości 96x64 (GBA ma 240x160). Ot, takie nowoczesne Tamagotchi... [KiLu]

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
BEZPOŚREDNIA, DETALICZNA I HURTOWA
tel./fax (0prefix32)2263 379: pon.-pt. : od 10:00 do 16:00

PlayStation 2 - tel.
(PRZYJMUJEMY W ROZLICZENIU PlayStation Dreamcast Game Boy GB Advance)

Dual Shock 2 **SONY***	129zł
Power Shock 2 (zastępuje Dual Shock 2)	79zł
Karta Pamięci 8MB **SONY***	tel
Karta Pamięci 8MB **'Mad Catz"**	tel
Multi-Player Pad 2 (na jedne konsoli multiplayer do 4 graczy)	99zł
Link Kabel (iLink FireWire)	49zł
Action Replay 2 PS2 + 16MB Memory Card	tel
Piloty (do DVD „Xtreme", „SONY" i inne)	65/139/tel zł
Kabel S-VHS	39zł
DVD Region X (zdejmuje 2 blokady oglądaj filmy DVD z WSZYSTKICH REGIONÓW przez RGB)	139zł
Kierownica **Cyber Wheel XP** (współpracuje z PS2 i PSX)	229zł
GRY używane - także wymiana!!!	od 79zł
NOWOŚCI: PRO EVOLUTION SOCCER, DEVIL MAY CRAY, GTA 3, MGS, WIPEOUT FUSION, DROPSHIP i inne	od 199zł

PlayStation
(złóż sam Swój zestaw PS One + np. akcesoria + np. gry = SUPER CENA! - tel)

+Dual Shock **SONY***	89zł
+**Power Shock** (zastępuje Dual Shock SONY)	55zł
+Joypad PSX standard kabel 180 cm!	19zł
Mysz	49zł
+Przedłużacz do joypada, itp / Link Kabel multiplayer na 2 konsole	19/19zł
Karta Pamięci 15/30/do120 bloków	19/35/49zł
+Kabel euro RGB/RGB+CHINCH (NTSC)	17/19zł
PAL / NTSC konwerter (obraz w grach NTSC i PAL w kolorze przez Antene chinch)	49zł
Game Hunter (rozkodowuje gry ukryte trasy nieśmiertelność itp i czyta WSZYSTKIE "gry")	55zł
Multi Pad (na 1 konsoli multiplayer do 4 graczy)	79zł
+Kierownica **Cyber Wheel XP** (współpracuje z PSX i PS2)	229zł
PS-PC Connector (podłącz do PC osprzęt z PSX-a)	39/59/89zł
Nowy LASER do PSX/PS One (+ montaż gratis)	tel
Talerz do czytnika Płyt PSX (+ montaż gratis)	45zł
+GRY (używane/nowe - także wymiana)	od 29/49zł
PRZERÓBKA PSX/PS One - na PAL NTSC	tel.

* - OZNACZA AKCESORIA ORYGINALNE PRODUCENTA KONSOLI
+ - WSPÓŁPRACUJE Z PLAYSTATION 2
NAPRAWIAMY I SKUPUJEMY KONSOLE ORAZ GRY
WYMIANA GIER I KONSOL - TAKŻE MIĘDZYKONSOLOWA

Dreamcast	tel
Joypad **SEGA***	109zł
Karta Pamięci x1 **VMS***	119zł
Karta Pamięci x1MB/2MB/x4MB	59/85/99zł
Joypad **'Drimcast'** (identyczny z oryginalnym)	89zł
Pistolet (licencyjny)	119zł
Wibrator (wibracje joypada w trakcie gry)	59zł
Kabel euro. RGB/RGB+CHINCH (HI-FI)	25/29zł
GRY (używane i nowe - także wymiana)	od 49zł

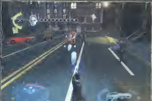
GAME BOY ADVANCE	tel
GAME BOY COLOR	tel
Game Boy/Game Boy Pocket (używane)	tel
GRY Game Boy/Color (używane i nowe)	od 25/45zł
Akcesoria GB/ GB Color (lupy, zasilacze, link kable)	od 25zł
Akcesoria GB Advance (lupy, zasilacze, link kable)	od 29zł
NINTENDO64/+ gra (używane)	149/199zł
Gry i Akcesoria (używane i nowe - także wymiana)	od 39/29zł

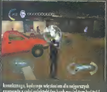
DEP GAMES PRO
ul. Pszczyńska 28/9,43-190 MIKOŁÓW
tel. kom. 0605 10 77 73
tel./fax (0prefix32)2263 379: pon.- pt. od 10:00 do 16:00
KOSZT PRZESYŁKI 9ZŁ. PRZY ZAKUPIE POWYŻEJ 250 ZŁ. PRZESYŁKA GRATIS
EXPRES 24 GODZINY 35 ZŁ DOPŁATY PŁATNE PRZY ODBIORZE
Do 20 km dowóz konsoli, innych produktów (pow. 500 zł) GRATIS

Jak Ściera został Naczelnym...

Men In Black: Alien Escape

Tanie gajerki, ciemne okularki, mokasynki, pokrętny wyraz twarzy... Nie, to nie opis lokalnych gangsterów polskich osiedli, ale słynnych Facetów w Czerni, czyli Agenta K. i Agenta J.! Chłopaki mają bowiem zamiar już wkrótce uderzyć na PS2 - żal niby kolor konsolki przypadł im do gustu? Hmm.... Gra będzie typowym shooterem z widokiem zza pleców bohatera, luźno opierającym się o drugą część filmu (która jeszcze "się robi"), serwując Graczowi, między rozwalaniem kolejnych obcych, trochę zagadek logicznych. Ot, standardzik. Sama fabuła krąży wokół rozbicia się o Ziemię statku kosmicznego, będącego więzieniem dla najgorszych szumowin z całej galaktyki (na bank musiał tam być też i Ściera...) i teraz biedni MIB muszą wszystkich z powrotem zapuszkować. Będziesz miał więc troszkę roboty, ale zważywszy na fakt, że engine ma pokazać mega-efektowną pracę świateł, wyrzucając na ekran tysiące rozbłysków i eksplozji, może się to okazać bardzo przyjemne. Do tego developer obiecuje stałe 60 FPS-ów, co daje do myślenia (będzie dynamicznie, oj tak!). Szykuje się kawałek porządnej strzelaniny... (INFOGRAMES mówi coś o lecie 2002 - OK., czekamy!...) [myq]

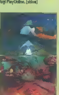




Piguła... krótko i na temat

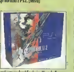
"Pisze się" już nowy Bond na platformy Next-Gen. Po całkiem niezłym 007: AGENT UNDER FIRE (wersje na X-a i Cube'a praktycznie ukończone), EUROCOM na końcówkę roku przygotuje grę w bardzo zbliżonym klimacie - dużo strzelania (FPP/TPP) plus motywy jazdy furami ze stajni BMW. Że niby Multiplayer przez Net będzie, ale kto w to wierzy... Roboczy tytuł: PHOENIX RISING. [shiva]

Nie od dziś SQUARE słynie z wypluwania na rynek różnych ciekawych gadżetów związanych z ich flagowymi produkcjami - niebawem w Japonii pojawi się limitowana seria kart kredytowych MasterCard oraz VISA z emblematami FINAL FANTASY XI, a także serwisu do gier on-line SQUARE (o którym pisałem już kilkakrotnie), PlayOnline. Posiadanie takowego kawałka plastiku i płacenie nim wiąże się w wielu przypadkach z niewielkimi rabatami na gry/usługi PlayOnline. [shiva]



Pamiętam, jak swego czasu zagrywałem się na pieću bez opamiętania w dwie pierwsze części sagi MEGARACE - nie żeby była to jakaś rewelacja, ale swój urok gry miały. Tym bardziej cieszy wieść o nadchodzącej prosto z CRYO "trójeczce"! Huh, zmieniono jednak podejście do tematu i teraz zamiast pomykać pojazdami na kołach, zasuwać przyjdzie za sterami futurystycznych, antygrawitacyjnych pojazdów. Oto pierwsze obrazki, europejska premiera już 29 marca. [shiva]

Pojawiły się pierwsze zdjęcia z PeeSdwójkowej wersji REIGN OF FIRE - gry będącej równocześnie w fazie developingu na Xboxa, i opartej o tytułowy film, zmierzający nomen omen dopiero na ekrany amerykańskich kin (nadchodzące wakacje). Uff, zapętliłem, ale szczegóły podawałem dwa miesiące temu przy okazji wersji na X-a, teraz dokładam obrazki z PS2. [shiva]

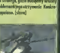


Jeśli ktoś z Was myślał o zakupie konsolki PS2 specjalnie dla MGS2, SONY przygotowało całkiem ciekawą niespodziankę - podobnie jak swego czasu w przypadku GT3 A-Spec, sprzedawany będzie specjalny pack, zawierający w jednym pudle drugiego Solida razem z nowymi przygodami Snake'a. Na całą Europę przygotowano 350 tysięcy takich zestawów. Jak wynika z maila, który otrzymałem z SONY Poland, powyższy zestaw będzie u nas dostępny od połowy marca br. Hajnnel!! [shiva]

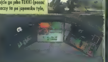
Wrzucam dwa dopłatkie, hi-resowe obrazki z GUN SURVIVOR 3: DINO CRISIS. "Trójeczka" inspirowana jest, jak widać po tytule, zmaganiami z T-Rexem i jemu podobnymi, co oznacza dużo solidnego strzelania, głównie w klimatach dżungli i lasów tropikalnych. Konkretnych szczegółów brak, wiadomo że gra pojawi się mo w Japonii wiosną. [shiva]

Od dziecka chciałem czymś takim wyjechać na ulicę, ale na razie czuję się umiarkowanie dobrze, więc... Hmm, o czym to ja... nowe wyścigi prosto z UBI SOFT. Tzn. wyścigi tylko z nazwy, bo MONSTER JAM MAXIMUM DESTRUCTION bardziej przypomina deathmatchową rozwałkę, gdzie nawalamy się potężnymi big footami. W grę wchodzą zarówno zamknięte areny, jak i ulice amerykańskich miast; II kwartał 2002 to wstępna data wydania. [shiva]

Siakaś nowa gra na motywach "Parku Jurajskiego" ma zostać wydana przez UNIVERSAL INTERACTIVE pod koniec bieżącego roku. Wstępny tytuł to JURRASIC PARK: PROJECT GENESIS, a stanowić będzie coś na kształt strategii, gdzie budujemy własny park i później zmagamy się z problemami jego utrzymania. Konkretów brak, shotów też nie udostępniono. [shiva]



Tak sobie czytam notkę prasową CAPCOMu, w której informują o zmianie tytułu symulatorka mechów BRAINBOX - obecnie występuje ga jako TEKKI (ponoć znaczy to po japońsku tyle, co "Żelazny Rycerz", ale Lokiego nie mam pod ręką; zajęty jest ściąganiem nowych lasek do "Hyde Parku"). Od siebie wspomnieć muszę o MEGA kontrolerze, jaki powstaje specjalnie z myślą o tej grze - ponad czterdzieści programowalnych przycisków!!! Wrzucam zresztą shota, popatrzcie sami, ho power jest niezły... Sama gra też wygląda "wporzo" i coś z tego może być (najwcześniej w IV kwartale) [shiva]



Xbox lądowanie w Europie

Po udanym starcie w Stanach Zjednoczonych (15 listopada 2001) i przeciętnym w Japonii (22 luty 2002), nadszedł wreszcie czas na europejski launch Xboxa! W chwili gdy to czytasz, pierwsi szczęśliwcy mają już PAL-owe egzemplarze konsolek, z racji że oficjalna premiera miała miejsce 14 marca. Bill dobrze wie, że o sukces na naszym rynku nie będzie tak łatwo, jak w przypadku USA, ale też będzie znacznie łatwiej niż u małych żółtych ludzików, nieufnie patrzących na nową maszynkę MICROSOFTu. Co dla nas bardzo istotne, to fakt naprawdę poważnego traktowania przez giganta z Redmond populacji Graczy ze Starego Kontynentu - duża produkcji już na starcie, dobra polityka marketingowa (pamiętając Polskę, heke!), wreszcie w miarę (podkreślam: w miarę) przyzwoita cena, zwłaszcza patrząc pod kątem możliwości i specyfikacji technicznej, jakie X-pudełko z sobą niesie. Zerknijcie sami...

Liczby, liczby, liczby. Teoretycznie bez znaczenia, w praktyce dają ogromny przegląd sytuacji i pokazują wiele czynników polityki marketingowej. MICROSOFT w ciągu trzech i pół miesiąca od launchu X-a na naszym kontynencie (czyli do końca czerwca tego roku) obiecuje wrzucić do sklepów równo 1,5 miliona egzemplarzy konsoli. PAL-owe maszynki produkowane są przez wybudowaną w tym celu fabrykę na Węgrzech, ponadto dzięki odpowiednim umowom (patrz 'Piguła') z produkcją ruszyć ma też dodatkowo koncern Acer. Liczba 1,5 mln. sztuk powinna w tym czasie bez problemu zaspokoić rynek i nie sądzę, by pojawiły się jakieś kłopoty z kupnem własnego X-a - jeśli już, to tylko na samym początku, zaraz po starcie systemu.

Xbox dostał jednakową cenę na niemal całą Europę i kosztuje w krajach "piętnastki" 479 Euro, co po dzisiejszym kursie, a tekst piszę 3 marca, daje równowartość niespełna 1780 zł. Mało to, dużo? Zależy jak spojrzeć, miejcie jednak na uwadze fakt, że po pierwsze Xbox jest najsilniejszą i najlepszą pod kątem technologicznym konsolą Next-Gen, po drugie oferuje podzespoły, których ani PS2, ani GC nie posiadają. Mowa oczywiście o twardym dysku oraz karcie sieciowej, umożliwiającym podpięcie X-a do zwykłej sieci lokalnej LAN i kieszonkow, co z kolei daje możliwość wejścia w Net i ewentualną grę on-line (w Stanach już szarpią - wprawdzie nieoficjalnie, ale jednak). Gry są po 69 Euro (ok. 255 zł), czyli podobnie jak w przypadku drugiego Sonicka.

Na tzw. "dzień dobry" MICROSOFT przygotował dokładnie dwadzieścia launch titles. Nieźle, co? W dodatku część z nich to premiery w prawdziwym tego słowa znaczeniu - gry pokroju JET SET RADIO FUTURE czy RALLISPORT CHALLENGE nie są jeszcze nawet dostępne za Wielką Wodą. Zresztą rodzynków jest więcej, wszak na widok takiego HALO ślinić się tylko wypada głupkowato, a dalej są DOA3, PGR i wreszcie - ponoć znakomite, co sprawdzimy zaraz po premierze, jak tylko wpadnie nam w łapska - WRECKLESS: THE YAKUZA MISSIONS. Krótki przegląd wszystkich tytułów startowych wrzucimy w osobnej ramce, więc kończę temat.

Warto jednak jeszcze wspomnieć, co przyniosą nam najbliższe tygodnie. W cztery dni po premierze, 18 marca na rynku pojawi się kolejnych sześć (!) produkcji: ARCTIC THUNDER, DEADLY SKIES, ESPN INTERNATIONAL WINTER SPORTS 2002, F1 2002, GENMA ONIMUSHA oraz THE SIMPSON ROAD RAGE. Godna uwagi i pieniędzy jest tutaj tylko gra CAPCOMu, będąca usprawnioną i rozbudowaną wersją ONIMUSHY z PS2. Do końca czerwca z ciekawszych rzeczy pokażą się mają jeszcze np. LOK: BLOOD OMEN 2, STAR WARS: OBI-WAN, FIFA 2002 WORLD CUP, ISS 2, BUFFY THE VAMPIRE SLAYER czy też konwersja CRASHa (THE WRATH OF CORTEX) z drugiego Sonicka.

Sprawa akcesoriów prezentuje się interesująco - oprócz oryginalnych, oficjalnych produktów MS, wkrótce rynek zaleją znakomite jakościowo (i trochę tańsze) odpowiedniki MADCATZa. Na starcie dostępne są następujące rzeczy: 'DVD Movie Playback Kit' (pilot uruchamiający funkcję odtwarzacza DVD, bez którego nie da się oglądać filmów; cena w przeliczeniu na złotówki: ok. 160 zł), dodatkowe kontrolery (poniżej 150 zł), kabelek LINK (100 zeta, ale to jest farsa - do zLINKowania konsol wystarczy zwykły kabelek RJ-45, kosztujący w sklepach dosłownie grosze za metr...), karta pamięci 8MB (w korzystnej cenie - na Wyspach ma kosztować prawie 50 funtów, czyli niemal 300 zeta! W krajach UE 50 Euro, ok. 185 zł - na całe szczęście Memorka w przypadku X-a potrzebna jest tylko do wymiany danych, bo zapisywać stany gier można na HaDeku, więc wydatek ten w zasadzie odpada). Ponadto MICROSOFT oferuje całą gamę różnego rodzaju okablowania typu pełne RGB, S-VHS itd. Standardowo do konsoli dołączony jest kabelek chinch oraz, przynajmniej tak podaje firma Billa, przejściówka na Euro (SCART).

Dużo się mówiło w przypadku X-pudełka o braku blokady regionalnej, a co za tym idzie - możliwości odpalenia gier PAL oraz NTSC (JAP i USA) na dowolnym modelu konsoli, nieważne czy kupionym w Europie, Stanach czy Japonii. Niestety, choć robiłem co mogłem, nie dostałem odpowiedzi z MICROSOFTu (nabrali wody w usta już kilka miesięcy temu), jak ostatecznie rozwiązano ten problem; osobiście nie bardzo już wierzę w fakt NIE zastosowania blokady. Mogę się mylić, bo wszystko wyjaśni się 14 marca w dniu launchu, jednak radzę założyć, że całkiem normalny w przypadku konsolowego rynku podział na regiony będzie i w Xboxie. Inna sprawa, że później pewnie "mądrzy ludzie" wymyślą sposób na obejście zabezpieczeń, ale to już inna bajka...

Xbox a sprawa polska? Hehe! Jak zwykle, jesteśmy trzydzieści lat za Murzynami i premiera europejska systemu... nas nie dotyczy. Polski oddział MICROSOFTu stwierdził, że na razie Xbox ich nie interesuje i zajmą się dystrybucją konsoli dopiero jesienią. Szkoda słów. Wniosek jest więc taki, że maszynkę z zielonym logiem nabyć będzie można u nas na razie tylko przez rodzimych "biznesmenów", którzy na bank zaczną ściągać zabawki zza zachodniej granicy. Większość małych firm branżowych, choćby ogłaszających się w PE, też prawdopodobnie będzie X-y ściągać na własną rękę. Trudno przewidzieć wobec tego cenę, ale na Waszym miejscu nie wydawałbym więcej jak 2000 zeta za gołą konsolę, bo ceny powinny szybko spaść i na giełdach ustabilizować się na poziomie oficjalnej ceny europejskiej (1700 - 1800 zł).

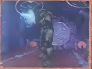
UH, sporo tego wszystkiego, a maszyna Billa dopiero się rozkręca. Koniec roku zapowiada prawdziwą wojnę z PS2 i GC, głównie w temacie exclusive'ów. Poza tym nie należy zapominać, że X jest banalny w programowaniu, ma potężną specyfikację i support liczonych już w setkach developerów. Jak powiedziała kilka dni temu Sandy Duncan, wice prezydent ds. Xboxa w Europie, "14-go marca przyszłość gier wideo zmieni się nieodwracalnie i na zawsze". Trochę przekoloryzowane stwierdzenie, mające jednak częściowo pokrycie w rzeczywistości - Xbox to naprawdę świetny sprzęt, a w takie HALO powinien zagrać każdy. Huh, Xbox, PS2, GC - pięknie, tylko skąd brać na to wszystko kasę, oto jest pytanie...☐ [skivo]

Piła

Xbox lądowanie w Europie

gry launchowe

Halo



Strzelanina FPP, którą powinien nabyć KAŻDY posiadacz X-a, absolutny hicior. (ocena PE 9+)

Amped: Freestyle Snowboarding

Średnio udana "deseczka" o mocno arcade'owym modelu jazdy, bez rewelacji.

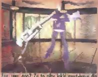
Batman: Vengeance

Batman znany z PS2 i GC, Myszaq mówił że niezły (ponoć na trzeźwo!).

Blood Wake

Deathmatchowa rozwałka łodziami, ze znakomicie odwzorowaną wodą (bump-mapping daje radę...).

Dead or Alive 3

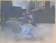


Eee, uuu, ooo? Że to niby jakiś must-have dla posiadaczy X-a, tak w TV mówili. (ocena PE 9)

Fuzion Frenzy

Kieprawa i mało grywalna multiplayerówka z dziesiątkami mini-gier.

Dave Mirra Freestyle BMX 2



Konwersja z drugiego Soniaka, czyli przygód Jawora ciąg dalszy.

Rallisport Challenge

Wielka niewiadoma, przeciętnie(?) zapowiadająca się szutrówka od DIGITAL ILLUSIONS.

Max Payne

Konwersja z peceta poszła bez bólu, MAX jest wyraźnie lepszy graficznie od wersji PS2. (ocena PE 9-)

Jet Set Radio Future

Fantastycznie wykonana, cel-shadingowa kontynuacja hitu z DeCeka.

Project Gotham Racing

Najlepszy na świecie racer w klimatach arcade, kontynuacja DeCekowego MSR. (ocena PE 8+)

Mad Dash Racing

Słaba (?) multiplayerowa wyścigówka utrzymana w klimatach cartoon.

Oddworld: Munch's Odyssey

Nowy Abe swój urok ma, jednak przed kupnem radzę wypróbować - klimacik gdzieś wyparował. (ocena PE 8-)

Wreckless: The Yakuza Missions

Świetna grafika w parze z dobrą grywalnością, ścigałka z wykonywaniem misji a'la RUNABOUT.

Tony Hawk's Pro Skater 3

Komentarz chyba zbędny...

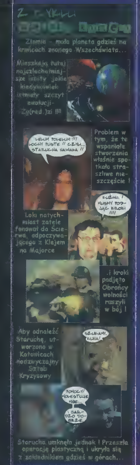
Poza tym sportówki: NHL 2002, NBA LIVE 2002, TRANSWORLD SURF i NHL HITZ 2002.

Pita

WYGRZEB 45

Śmietnik

Z cyklu WESOŁA KAMERA "KTOMACZASOWA"


Z CYKLU
Ziemia – mała planeta gdzieś na krańcach znanego Wszechświata...
Mieszkają tutaj najszlachetniejsze istoty jakie kiedykolwiek ujrzały szczyt ewolucji – Zy(red.)zi !!!
Problem w tym, że te wspaniałe stworzenia właśnie spotkało straszliwe nieszczęście !
LEKUM POHEKUM !!! LOCHY PUSTE !! CZYLI... STARUCHA NAWIAŁA !!
KUŹWA ! MUSIMY PODJĄĆ KROKI !!!!
Loki natychmiast zatelefonował do Ścierwa, odpoczywającego z Klejem na Majorce
..i kroki podjęto Obrońcy wolności ruszyli w bój !
Aby odnaleźć Staruchę, utworzono w Katowicach nadzwyczajny Sztab Kryzysowy
SZUKAMY, KUŹWA!
POMOCY! MOLESTUJE MNE...
I BARDZO DOBRZE.
Starucha umknęła jednak ! Przeszła operację plastyczną i ukryła się z zakładnikiem gdzieś w górach...

HYDE PARK

RED NACZ. Gamera

Ulubiony gatunek: krak[illegible] z serem

gamera@psxextreme.pl

Pierwszą sesję na studiach za mną, a jak na "starego misia", któremu zachciało się uczyć, to średnia 4,3 na koniec to chyba nieźle (nie żebym się chwalił – hehehe). I możecie mi wierzyć, nikogo nie straszyłem i nie groziłem powikłaniami. Mam ten semestr z głowy i zabawa zaczyna się od nowa. Pozdrawiam całą moją grupę; mam nadzieję, że w tym składzie dotrwamy do końca i wspólnie pokonamy przeszkody, które niewątpliwie nie raz staną nam na drodze w osiągnięciu wykształcenia (cholera, literat się ze mnie robi, za dużo książek przeczytałem w ostatnim okresie i coś mi się w główce pokiełbasiło). Teraz z innej beczki – SCHUMI!!! Kolejny raz pokazał baranom jak się jeździ, a "Maki" i "Beemki" mogli mu jedynie nadmuchać, gdy im znikał z oczu. Szkoda Ralfa i Rubensa, chłopaki nie za długo byli na torze (a w szczególności Ralf, który więcej leciał niż jechał) i GP Australii do szczęśliwych nie zaliczą. (...) Beatko – pozdrawiam i całuję (a o "Flawci" to Ty na razie zapomnij) (Mr.Ś, co jest, dziecko Wam chodzi po głowie? No, no!)

Aju Z-CAR-N

Ulubiony gatunek: Tony Hawk 3 :)

aju@psxextreme.pl

Cóż za spokojny to był miesiąc. Praktycznie niewiele co się działo. Jedyna atrakcja, która choć trochę urozmaiciła tą sielankę była oczywiście olimpiada. I muszę przyznać, że czasami daje rady, ojcija. Szczególnie łyżwiarstwo figurowe (bez kitu!!) i to w parach potrafi nieźle w główce namieszać. Drugą także interesującą dyscypliną okazał się hokej na lodzie, dawno nie widziałem takiej napierdzielanki ... i to w ramach przepisów jak usłyszałem od komentatora. W dziedzinie gier też sielanka, dlatego na dłużej wbiłem się w ISS-a (Pro Evolution) na PSX! I cisnę kiedy mam tylko okazję i możliwość! Gierka wymiata (tak tak debil ze mnie, że dopiero teraz do tego doszedłem hehe). Aha pozdrawiam niejakiego pana z brodą (!) co na TV Polonia prowadzi program o poprawności polskiego języka, do dzisiaj nie jestem w stanie dojść do tego jak można wypowiedzieć 500 słów, z których każde następne nie pasuje do poprzedniego !!! Gorąco polecam! heheh

...	...	Ace Combat 4	...	...

Myszaq

Ulubiony gatunek: [illegible]

myszaq@psxextreme.pl

Uff! Co za miesiąc! [illegible] Wyszłem [illegible] znowu z nieba wali grad... I jak tu się w tym wszystkim połapać?! Nic więc dziwnego, że raz sobie z domku wyjechałem i normalnie patrzę, a tu szast prast i nawierzchnia robi się mokra, śliska i [illegible]. No, to ja sobie cyk, ręczny, rozumiesz, i w lewo o 90 stopni, a potem jeszcze raz – o, akurat tak jest zjazd, że trzeba dać dwa razy w lewo... A tu sobie stali Faceci W Niebieskim, w mordę jeża! Ukryci normalnie przed [illegible] za ciężarówką... Jeden z nich się popatrzył i jakoś tak palcem kiwnął kilka razy energicznie w boczną część swojej czapki... O co mu chodziło? Że niby [illegible], czy co? Ja w każdym razie, jako że właśnie wyjechałem bokiem, [illegible] na wyjściu niemal zerową już prędkość, więc grzecznie odsunąłem szybę, rzuciłem [illegible] "przepraszam" i dałem po gazie, a co! Wszystko przez pogodę, mówię C! No, to [illegible], zostawiając życzenia [illegible] bo, po prostu jest wspaniale. I'm gonna [illegible]

...	...	Ace Combat 4	...	...

HIV

hiv@psxextreme.pl

Ulubiony gatunek: gry wstępne

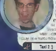
Dostałem pypcia! Zainspirowany jednym z tekstów w poprzednim numerze PE i pisząc "Zapach 8 mln bitów", w przypływie sentymentu zapragnąłem na Amen wejść w posiadanie "jajeczek" – klasycznego sowieckiego handhelda z serii "wilk i zając". Próbowałem szukać na bazarach, pośród znajomych – na nic się zdały me desperackie naloty dywanowe. Jeśli zatem dysponujesz, Czytelniku, takową zabawką i pragniesz uszczęśliwić zdesperowanego aczkolwiek poczciwego (prfff...) zgiRed.a, proszę o kontakt telefoniczny 0800 333292... Prooooszę... Odwdzięczę się, zapłacę (natura?), cokolwiek... Proszę pobłażliwie o odzew!!! (...) Koledze pedzia serdecznie pozdrawiam w imieniu wszystkich [illegible] odbytów, a "pieronie" upraszam o nie [illegible] obłudy, to nie przystoi! (...) Elka, mam nadzieję, żeś zły na mnie nie jest, hm? Anyway, thnx! (...) Emilko, ale masz wuja-ćwoka, oj... (...) Żmijko, do września coraz bliżej, coraz bliżej... o jo jo! Sweet kissin', słowiu!!!

Peter Pan	NHL 2K2	Herdy Gerdy	...	...

Shiva

Ulubiony gatunek: sportowe

shiva@psxextreme.pl



Luty, się chyba nie zakochałem, tym razem wydaje mi się, że nie [illegible]! Ale z reszty ludków tylko się śmieją, ale co tam, jest fajnie! Pozdrawiając moją J[illegible] się pochwalić, że napisaliśmy do tego numeru wspólnie jeden tekst – ludki "kofane", jak ktoś zgadnie który, to niech się do mnie zgłosi, hehe! (...) Co tam, panie, w polityce? Wlepił 20% podatek na oszczędności, zmniejszył dotacje na ulgowe przejazdy dla uczniów i studentów, niebawem OC podskoczy o 30%... Ciekaw jestem, co następne – może akcyza na buraka cukrowego? Talon na balon? (...) Od przeszło czterech tygodni zmagam się z chorobą, próbując wypocić ją na różnych imprezach, ale kiepski to sposób – nie ma to jak dobry antybiotyk! Raz człowiekowi robi się gorąco, raz zimno, raz wydaje mu się, że napisał dopiero 3 kilo recki PES-a, by następnego dnia stwierdzić, że jest tego 7 (skracanie owego tekstu to mój rekord numeru – chyba z dziesięć godzin [illegible]). A tak poza tym wiosna idzie (no, prawie), świat się budzi do życia, rusza piłkarska ekstraklasa, jak Dosia da wyjadę odpocząć na kilka dni i czuję, że w marcu może być RE-WE-LA-CY-JNIE! Keep smiling

Taxi 2 :)	...	State of Emerg	...	...

Koso

koso@psxextreme.pl

Ulubiony gatunek: [illegible]

Yo! Oto i luty. Do licha, luty, co? Miesiąc jakiś taki [illegible] w sobie [illegible] charakterystyczny dla każdego z pozostałych jedenastu miesięcy. Bez sensu. W dodatku ostatnio [illegible], że gdybym urodził się dziesięć dni później, miałbym urodziny co cztery lata. Ha! (...) Elegancko [illegible] wykazał się Peter Jackson preparując "Władcę Pierścieni". Tylko przyklasnąć. Nie obyło się bez drastycznego obrzezania fabuły i kilku wpadek, ale co tam – nawet gdyby Jackson nakręcił "Władcę" w [illegible] częściach, pojawiłyby się głosy niezadowolenia. Musimy koniecznie eksportować "Wiedźmina", bo jeszcze Polacy wezmą się za kręcenie kolejnych części. (...) Ja sobie tak stukam, a tu się dzieje, oj się dzieje! [illegible] wystartowała liga polska, lekko [illegible] zdobył cały talerz medali, a pewna studentka politologii [illegible] w lewym przedsionku (buźki, tej!). Aha, Ściera chce zrobić konkurs na sobowtóra zgiRed.a z powodu [illegible] samookaleczeń twarzy. Ludzie, co zrobisz? Wszyscy chcą być podobni do [illegible]!

PES	...	State of Emerg	...	...

HYDE PARK

Mr. Ściera

Ulubiony gatunek: wszystkie

Okazało się, że Szynszyl żyje 15 lat... Ale nie to było moim zmartwieniem w minionym miesiącu. Murphy, czy jak mu tam, jak Cię dorwę, to... dź te prawa wsadzę w tyłek. Wszystko zaczęło się od tego, że podłączyłem długo nieużywaną Colecovision (taki archaiczny [illegible]), co by przypomnieć sobie dawne klimy. Gdy z uśmiechami na ustach z moją narzeczoną pobijaliśmy w "Mouse Trap"... pyk! Konsola się wyłączyła. Okej, mam 20 innych sprzętów, więc "nie ma problema". Podłączam NES-a... podłączam... podłączam... nie działa. Kurna, co jest!? No nic, pogram w "Tetris Attack" na SNES-ie. Podłączam... Działa! Jej! Kochany SNES! 15 minut i zmiana szpila. Wkładam "Super Metroid"... i pstryk. Pstryk... PSTRYK! Nie działa... No dobra, nie będą kląć. Pewnie oldschool 'bebci' się nie podobał. Koniec grania. Dzień później miałem chętkę na ISS-a... Włączam PSX i... prr... prr... grrr... pik. Padł. No nie! Albo ja, albo Murphy! Pograłem w końcu w ISS-a na PS2, blana uzyskując kiepski... 2 dni — 4 konsole zepsute.
Nie myślcie sobie, że na tym koniec. Miły tu człowieku samochód! Dwa miesiące wóz stał u blacharza, bo jakiś pelant wbił mi się w zadek, a potem PZU lecało w prętę. Gdy już odebrałem wóz (i kasę), następnego dnia kolejny dupek nabił mnie hakiem na parkingu. Sic!!! A żeby nie było lekko, na koniec ktoś sobie "pożyczył" znaczek z tyłu (H). Ludzie, jest tyle samochodów — zostawcie mój w spokoju, bo wkrótce będę miał 3 razy wymienianą całą karoserię (notabene dzięki temu wóz wygląda jak nowy!) Jak nie mnie zniszczą, to sam sobie zniszczyłem... co prawda tylko płytę PES na PS2, ale... Zdenerwowałem się i rzuciłem nią przez pokój, bo mnie... no... ten... zdenerwowała mnie ta gra i tyle. Zrobiło się kilka rys, ale co tam — należało się jej (sprzedam PES za 120 zł. Kontakt pod tel. red.) Szczerze? Ta gra nie zasługuje na "9+". Nawet na "2". [illegible] narzeczoną i (jak tak dalej pójdzie, to obiję wszystkie ściany, a pada złamię do końca, niech ktoś kupi ode mnie tego PES-a, bo rozwalę dom!) A jak widzę Gandalfa zapraszającego do Pizza Hut, to mi się flaki przewracają... co to ma znaczyć?! Jak będzie na topie "Żywot Świętych", to Św. Franciszek będzie reklamował karty kredytowe? A ta Pani na Polsacie niech tak nie zarzyna następnego podsumowując zapowiedź obrazka emerytur. Emeryci muszą pożegnać się z marzeniem o podróżach zagranicznych. Ja myślę, że FAJNIE JEST. Po skończeniu tego numeru idę do kina. Na co? Co za pytanie?
Thenky dla Mateusza Chmielowskiego z Wrocławia (zapomniałem co za to chcesz!). Pozdrawiam również swoją dziewczynę, no dobra... narzeczoną, co by "beronk" nie mieć w domu jak przyjdę za późno po "końcówce". Aha, nie przejmujcie się tym, że zrezygnowałem od nast. numeru z posady, bo do PE będę jeszcze coś niecoś pisał. I nie przysyłajcie mi tylu maili różnych, bo ja też jestem człowiekiem, który chce odpocząć. Siwa... hejooo... hejooo... o (?) □

PES	---	Ace Combat 4	---	---

pLaYmAn

Ulubiony gatunek: marudzenie

playman@psxextreme.pl

Ostatnimi czasy moją jedyną rozrywką była... nauka, mimo, że nie jest grą... i człowiek. Cóż, niekiedy tak bywa, że nawet najlepsi muszą zasmakować tego fenomenu. W ubiegłym miesiącu [illegible] w niektóre gry, o względnie na wszystkie platformy (na DeCeka tylko jedna, ale za to jaka!!). Cały czas jednak, oprócz SOE i GTA3, ostro męczę czarnulkowego PES-a... toż to kawał solidnej gały, za którą KONAMI powinno dostać Nobla! Dziadu, nie podskoczysz, mamy... [illegible]? Więc że z owych dni kwiecień zostałem paradoksalnie abstynentem? Podobno chce zostać dobrym, miłym dziadkiem. Tego już to wiedzę [illegible]. Do dnia dzisiejszego wspominam [illegible] Sylwestra, którego spędziłem w klubie LaFete, szkoda jednak, że impreza zakończyła się ucieczką przed dwiema "rozpalonymi" kobietami. Ale i tak Kanty rule!! Pozdrowienia dla Pingwina, Toba, ego "naczelnego", Maz... ego oraz całej grupy. C... A ja już spadam do lochów wiązać buty, wszak ktoś musi pomagać staruszce (ona wcale nie gryzie!) PS. Dajcie spokój z tym tatuażem... chyba nie ... się nabawić węglika... Loki ma loki □

PES	...	State of Emerg	---	...

Loki

Ulubiony gatunek: mleko UHT Hejooo

loki@psxextreme.pl

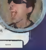
Hejooo, hejooo. Tekkno, tekkno to jest tooooo!!! Hejooo! Jest młodzieżowo, damy radę, hejooo! Czy mówiłam już "hejooo"!!? Nie? No to hejooo!!! Kurna, ostatnio dorwałem zarąbistą płytę Technicznego Zenka! Hejooo, jest grubo, hejooo. Nie ma to jak zarzucić blond włoskami na technicznej imprezie. Hejooo. Lalala, lululu! Pozdrowienka dla Cypla, Krepla, Zochy, Mirasa, Krzepkiego Heńka i całej ekipy z technicznego klubu Meteor w Zagórzu Wielkim Dolnym. Hejooo. [tu następuje seria impulsów 380V]. Cze, czołem, coś miejsce w HP jakbym miał w tym numerze trochę mniej. Więc do rzeczy. Fajnie jest i nowocześnie: przemoc na ulicy, narkotyki w szkołach, seks w kurii biskupiej. Normalka. Aaa! Coś mi na "końcówce" gruchnęło w plecach i tak powyginało okrutnie, że cały czas musiałem łykać jakieś znieczulające badziewie. Pięć dni na "głupim jasiu", prawie jak na imprezie techno... [illegible]. Jakieś bombki wybuchły sobie przed lokalem w jednym z śląskich miast. Dwóch ochroniarzy straciło wzrok, a właściciel rękę. W lokalu miała powstać agencja towarzyska. Ponoć porachunki, to jak są były mafijne. A według mnie to zorganizowana akcja miejscowego kółka różańcowego pod kryptonimem "STRONG RESOLVE 2002". Nie będziem nam tu gołe dupy pod oknami latały. W ostatnim czasy nie wiedzie się ludziom w Polsce najlepiej, ale mały datek jeszcze nikogo nie zabił. Ja sobie chcę kupić kucyka, jakby ktoś chciał, to mi może wysłać jakąś skromną sumę (nie mniejszą jednak niż 2520 PLN!!!). Osobom które wpłacą powyżej 6000 PLN pozwolę na rundkę na kucyku dookoła stołu do ping-ponga. Czekam na pierwsze przelewy. Kupiłam sobie psa, a dokładnie sukę, a jeszcze dokładniej jamnika (a super dokładniej miniaturkę). Źle to, pije, sika i wali bobki, zakręta... (pięć razy większa od niej samej!). Prozą życia, nic dodać, nic ująć. Psa mam, no to teraz mogę kolegów szukać.) Wystartował kolejny BB, na szczęście akurat wtedy, gdy kisiliśmy się we własnych sokach w czasie "końcówki", co uratowało nas od obowiązku oglądania tego badziewia (jednak coś niecoś do nas docierało - dzięki #psxpl). Heh, na oficjalnej stronie BB pojawił się wielgaśny topic "Wydarzenia dnia - seks w domu BB". Kurna, robią z tego taką sensację, jakby to był pierwszy stosunek w dziejach ludzkości. Inna rzecz, że pobzykali się tam już pierwszego dnia, bo pewno nie mieli innego wyjścia. "Albo seksowanko, albo wasze rodziny nie dożyją do bożego narodzenia", usłyszeli pozew zza... A może zapylają im pieczywo feromonami. Aaa! Zmieniłam zdanie! Nie chcę już kucyka. CHCĘ SŁONIA! W związku z tym dolny pułap wpłat na konto wynosi obecnie 4000 PLN. Myślę, że kwota nie jest zbyt wygórowana, więc życzę miłego wpłacania. Ogłoszenie parafialne: Gra Psychic5 rządzi!!! Pozdrowienia dla Anny Zbawiennej (...). PS. Dlaczego w "LOTR" [illegible]?!

...	NHL 2K2	Space Channel 5	...	...

Kali

Ulubiony gatunek: bijatyki

kali@psxextreme.pl



Ile można mieć wypadków w krótkim okresie czasu? Trzy... to pewne... i mam nadzieję, że nie więcej. Tuż po ostatniej "końcówce" zaliczyłem kolejną kraksę, tym razem po raz pierwszy w życiu w roli kierowcy, ale wina leżała nie po mojej stronie, lecz mistrza kierującego maluchem. Drugi wypadek w przeciągu 35 dni! I gdy myślałem, że teraz już nic złego nie może mi się przytrafić, to... Mieliście kiedyś wypadek jadąc pociągiem? Ja już tak. Ktoś się pod niego rzucił i podróż z Poznania do Wrocławia trwała blisko 7 godzin. A forma pozagramowa... jechało się te 200 km? SZEŚCIOMA!!! Całe szczęście, że można odreagować szpilając w STATE OF EMERGENCY w najbardziej [illegible] trybie gry, czyli "Last Clone Standing". NIECH KAŻDY Z WAS TO SPRAWDZI!!! A czy ktoś może mi powiedzieć, gdzie można nabyć takie wdzianka, jakie mają [illegible] [illegible]. I na koniec: Screwball - GRATULACJE! A za miesiąc TEKKEN 4! □

...	...	State of Emerg	...	...

NASZA STRONA W INTERNECIE
www.psxextreme.pl

Śmietnik

WYGRZEB 46

Z cyklu ZJEDZ MNIE DZIADU

WŁADCA PIERŚCIENI

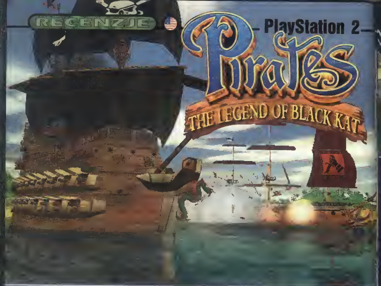
Powiem Wam krótko ludzie — martwię się i to na poważnie. Jako zdeklarowany i fanatyczny entuzjasta książek Tolkiena (udzielam się literacko w kilku fanzinach poświęconych jego twórczości) zaczynam się niepokoić o los gier mających powstać w najbliższym czasie na podstawie wielkiej trylogii. Od lat czekałem na grę osadzoną w realiach Śródziemia i doczekać się nie mogłem. A tu co? Od razu dwie gry! A właściwie... trzy nawet. Wow!!! Super!!! Czy aby na pewno jest tak kolorowo? Czy przypadkiem proza Mistrza nie będzie kolejną pożywką dla łaknących kasy developerów i wydawców? Lepiej żeby tak się nie stało — w końcu nie dla zabawy na mojej ścianie wisi potężny dwuręczny miecz, hehe, który aż domaga się, by go wypróbować. A kara będzie surowa. Nie wiem jak Wy, ale ja zawsze myślałem, że gra oparta na "Wiedzy" MUSI być rasowym roleplejem. I nawet moi znajomi, którzy nie przepadają za tym gatunkiem, zgadzali się ze mną. Po prostu trylogia jest stworzona do tego typu gier (na świecie popularny jest fabularny system "Middle Earth", w Polsce znany jako Śródziemie). A czego możemy oczekiwać od twórców gier?

Zacznijmy od dziecka EA, które wykupiło prawa do gry na podstawie filmu Petera Jacksona (zresztą niezwykle udanego). W grze THE LORD OF THE RINGS będziemy mieli do czynienia z wizerunkiem postaci i scenami żywcem zerżniętych z kinowej adaptacji (w zamierzeniu gra opierać się ma na I i II części) i spoko — przynajmniej tego nie zwalą! A teraz najlepsze. LotR BĘDZIE GRĄ AKCJI, KTÓRA W ZAŁOŻENIACH NAWIĄZYWAĆ MA DO STAREGO JAK ŚWIAT "GOLDEN AXE"!!! Hahaha, czy to jest jakiś żart? Luz, ja nie mam nic przeciwko GA — zagrywałem w to godzinami, kiedy byłem szczylem — ale już wyobrażam sobie tę "rozbudowaną" fabułę, którą uraczy nas EA. FINAL FIGHT osadzony w Śródziemiu? Zobaczymy. Śmieszą mnie jednak wypowiedzi jednego z producentów gry, Scotta Evansa, który zapewnia, że fabuła gry będzie wiernie odpowiadać filmowej adaptacji. Czy on w ogóle widział ten film (o czytanie książki go nie podejrzewam)? Śmiem twierdzić, że tak bogatej i wielowątkowej historii nie da się wtrynić i logicznie rozwinąć w grze a la "Golden Axe". Powodzenia EA!

Drugą nadchodzącą wielkimi krokami produkcją jest FELLOWSHIP OF THE RING (Xbox) od firmy UNIVERSAL INTERACTIVE, posiadającej prawo do tworzenia gier na podstawie książek Profesora. Teoretycznie więc wygląda na to, że właśnie FotR ma szansę stać się najbliższe fabularnie dziełom Mistrza. Nie będzie bowiem bezpośrednio korzystać z sukcesu filmowego, bo tylko EA ma prawo do patentów kinowych. Być może więc nie uświadczymy w tej produkcji tanich trików pod publiczkę. Zapowiedziane są również elementy RPG. No właśnie, "elementy". Wypowiedzi producenta — Chrisa Taylora — rozwiewają z miejsca nadzieje RPG-owych fanów. Sugeruje on wyraźnie, iż FotR będzie połączeniem ZELDY (zagadki) i SOUL REAVER (system walki). Wynika z tego, że nacisk będzie położony na rozgrywkę raczej arcadeową.

Jest jeszcze zapowiedź ze stajni SIERRY, która ma prawa do "Hobbita" (dla niewtajemniczonych: swego rodzaju prequel do trylogii). Pod tym zresztą tytułem wydana zostanie również gra. Nie chcę prorokować i klepać jęzorem bez sensu, ale to chyba nie będzie jakiś wielki hit. Wojna rozegra się raczej między EA a UNIVERSAL INTERACTIVE. Zresztą tytuł ten ma być wydany dopiero w 2003 roku i nie ma co się nim teraz przejmować.

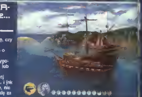
Tak wyglądają te szumne zapowiedzi. Może jestem jakiś niekumaty, ale nie napawają mnie one wielką nadzieją. Pomysł gry akcji w realiach tolkienowskich sam w sobie nie jest zły. Ale — wcześniej chciałbym zobaczyć jak najbardziej rozbudowany RPG, taki na 80 godzin zabawy albo i więcej. Przyznam się zresztą, że nie do końca mam też zaufanie do wyżej wymienionych firm (mam tu na myśli głównie EA). O wiele bezpieczniej czułbym się, gdyby pieczę nad tymi produktami miało KONAMI czy też SQUARE. Nie zmienia to jednak faktu, że życzę jak najlepiej wszystkim twórcom i liczę, że nie schrzanią sprawy. Chyba że chcą się spotkać oko w oko z moim mieczykiem, hehehe! Lepiej niech się starają. Pocieszam się faktem, że rodzina Tolkiena, która od wielu lat patronuje bacznie wszelkim projektom związanym z jego prozą i bardzo ostrożnie rozdaje licencje, nie pozwoli grubasom z wielkich firm zbijać kasę po linii najmniejszego oporu □ [Dziadu]


Pirates
THE LEGEND OF BLACK KAT

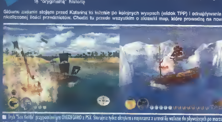
Ej, kamraci!!! Gra o piratach!!! I dobrze. Trochę zalatuje OVERBOARD!em. To też dobrze. Niby wszystko jest cycuś, ale... czy przypadkiem Kapitan Hak nie przewraca się w grobie?

Jeśli pamiętasz czasy starych, amigowych gierek a la "Pirates", pewnie zastanawiasz się, czy wydana właśnie gra stanowi jakąś wyraźną kontynuację tamtych tytułów. No cóż, jeśli przyjąć fakt, że tu też możemy pływać statkiem, strzelać i zbierać mapy (jak to w grach o piratach, hehe), to kilka cech wspólnych z pewnością się znajdzie. Nowe dziecko WESTWOOD STUDIOS to przede wszystkim gra akcji. Jeśli więc na dźwięk słowa "przygodówka" z sentymentem wspominasz długie godziny spędzone nad serią DISCWORLD lub BROKEN SWORD - obawiam się, że PIRATES LOBK niekoniecznie przypadnie Ci do gustu. Nie uświadczysz tu ani skomplikowanych zagadek, ani specjalnie rozbudowanej fabuły. Tytułowa Kat - baba-pirat - traci ojca, który umierając pisze do niej list, blabla... i jak to zwykle w takich przypadkach bywa, właśnie wtedy zaczyna się przygoda! No, kurde, nie wiem jak Ty, ale ja z chęcią nabiłbym na pal gościa, który to wymyślił - ot tak, w nagrodę za tę "oryginalną" historię.

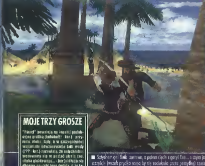
Główne zadanie stojące przed Katariną to łażenie po kolejnych wyspach (widok TPP) i odnajdywanie niezliczonej ilości przedmiotów. Chodzi tu przede wszystkim o skrawki map, które prowadzą na nowe tereny. Wsadzony na początku gry Tutorial pozwala na szybkie skapowanie zasad, nawet najbardziej opornym i niekumatym Graczom. Żeby eksploracja nie była nudna, przyjdzie Ci także rozwalać łepetyny różnorakim szczurom lądowym. A plejada przeciwników jest dość pokaźna: począwszy od wrogich piratów, przez wojowników voodoo, aż do średnio rozgarniętych goryli. Prócz zwykłych chłystków mamy też bossów. Są fajni, tyle że zbyt prości - odkrywasz metodę i spuszczasz fajzę do kiopa w kilka sekund. Inna sprawa, że czasem trzeba się chwilę pogłowić by na taką metodę wpaść. Niestety - nasza piratka dysponuje niewielką ilością ciosów i po pewnym czasie łapiesz się na tym, że zaczynasz nawalać w przyciski bez sensu, "byle do przodu". Smutne to, bo jeśli twórcy



Kolory w tej grze wylewają się dosłownie z ekranu ale największy szczękopad" to wykonanie wody, w której odbija się ląd, widać pływające pod powierzchnią ryby...



Tryb "Sea Battle" przypomina grę OVERBOARD z PSX. Sterujesz tylko okrętem i naparzasz z armat ile wlezie do pływających po morzu statków przeciwników. Mogą grać dwie osoby.

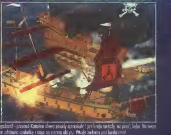


MOJE TRZY GROSZE

"Piraci" powalają na łopatki perfekcyjną grafiką (huhaha!!! - kor.) - przyroda, niebo, lądy, a w szczególności wspaniałe odwzorowanie fali wody (??? - kor.) sprawiają, że natychmiast wczuwamy się w postać pirata (no, chyba giełdowego... - kor.) i długo nie chcemy opuścić tego świata. A te lokacje! I cel gry są banalne - mniejsza z tym. Smaczku dodają też wspaniałe bitwy morskie, których niestety zbyt wiele w trakcie gry nie ma. Nie widać, że programiści przewidzieli zachowania Graczy - w menu głównym dołożyli osobny tryb gry polegający tylko i wyłącznie na potyczkach morskich. Podsumowując, jest to jedna z wybitniejszych pozycji na PS2, godna polecenia każdemu kto pragnie przeżyć niezapomnianą przygodę. Ahoj!! (coś Ty brał? - kor.)

8

Aju

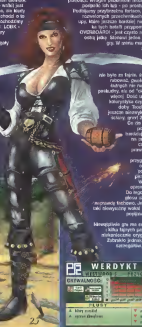


Sztychem go! Unik, zastawa, a potem cięcie z góry! Eee... o czym ja gadam? - przecież Katarina olewa zasady szermierki i preferuje metodę "na pana", hehe. Na swoje szczęście (wszak prędko sama by się zaciukała przez pomyłkę) czasem odstawia szabelkę i staje za sterem okrętu. Wtedy zadyma jest konkretna!

już zdecydowali się na tak częste potyczki, to mogli przynajmniej dopracować ten element. Wszystko to razem (eksploracja + walki) jest przez pewien czas nawet rajcujące, ale kiedy docierasz do 20. wyspy i ciągle "chodzi o to samo", możesz mieć dość. I tu dochodzimy do największej bolączki PIRATES: LOBK - monotonii. Po kilku godzinach gry zacząłem się zastanawiać czy rzeczywiście TYLKO na tym polegały przygody piratów? Bo jeśli tak, to ja już wolę pobawić się w "wojnę" na podwórku. Na szczęście, rozgrywka w PIRATES: LOBK na lądzie się nie kończy. Czym byłby żywot pirata, gdyby nie miał on okazji rozprostować czasem gnatów w porządnej bitwie morskiej? Zapewne nędzną kapą, hehe. Dlatego też ludzie z WESTWOOD nie pozbawili nas przyjemności mykania po falach i oddali w nasze brudne łapska porządny okręt, co to się Winddancer zowie. Ha! I za to im chwała. Łajba jest konkretna i potrafi niemało - tym bardziej, że w trakcie gry można ją upgradeować. Początkowo nasz statek przypomina jakiś lichy kuter rybacki i jest klientem "na jednego strzała" dla przeciwników.

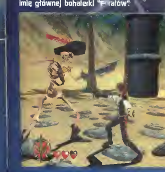
Co je? Chodzi o tego gościa w kapturze z sieklerą? Raczej wyszło inaczej: Ha! to imię głównej bohaterki "Piratów".

Z czasem jednak zmienia się w potężną galerę - a wtedy nie ma przebacz. Wrogim psubratom możemy posłać salwę z armat, podpalić ich lub - po prostu - bezlitośnie staranować. Podbijemy przybrzeżne fortece, niszczymy wieżyczki... Po rozwalonych przeciwnikach zostają przeróżne power-upy, które jeszcze bardziej nakręcają zadymę. Rozgrywka tych batalii przypomina nieco, wiekowego już, OVERBOARD! - jest czysto arcade'owa i nastawiona na ostrą jatkę. Stanowi jeden z najjaśniejszych punktów gry. W menu mamy zresztą dodatkowy tryb zabawy - Sea Battle - gdzie możemy poszaleć tylko na morzu.



Niestety, żeby nie było za fajnie, świat w którym przyjdzie Ci rabować, gwałcić i zabijać, do specjalnie ładnych nie należy. Nie to, żeby był jakiś paskudny, ale od "ciemniaka" można wymagać więcej. Dość ubogie tekstury, lekko mdła kolorystyka czy choćby brak zmiany pory doby. Trochę drzewek, krzaczków... i jeszcze niezwykle irytujące "niewidzialne" ściany, grrr! Zwykły przeciętniak - i tyle. Co do wyglądu morza, zdania są podzielone. Jak dla mnie, to bardziej przypomina ono galaretę na przeczyszczenie niż wodę. I czemu, do diaska, nie ma tu prawie żadnych fal i potężnych sztormów? Muza za to przygrywa adekwatnie. W ogóle odgłosy gry są na wysokim poziomie, ptaszki ćwierkają, piraci złorzeczą pełną gębą... Więc przynajmniej w kwestii oprawy dźwiękowej nie jest źle. Do tego we wstawkach postaciom głosu użyczają aktorzy, czyniąc to naprawdę fachowo. Jedynie sama Kat ma trochę niewyraźny wokal. Widać nie służą jej nocne popijawy z kamratami w kajutach.

Niewątpliwie gra ma swój urok - bitwy morskie! - i kilka fajnych patentów. A i tematyka, choć niekoniecznie oryginalna, też niczego sobie. Zabrakło jednak dopracowania. Tych kilku szczegółów, które dodałyby PIRATES: LOBK rumieńców. ☐



WERDYKT

DZIADU

WESTWOOD'S PRZYGODOWA

GRYWALNOŚĆ:

7

PLUSY	MINUSY
▲ bitwy morskie!	▼ monotonia
▲ oprawa dźwiękowa	▼ ubogi wachlarz ciosów Kat
	▼ niedopracowanie

SEGA SPORTS
NHL 2K2

SEGA uderzyła z NHL 2K2 w idealnym momencie, tuż po fantastycznym finałowym pojedynku Handy z USA w SLC. Gra jest jeszcze lepsza, niż tamten mecz...

C[illegible] mi się z tym pogodzić, jednak to ostatnia gra figurująca w kalendarzu [illegible]wniczym na Stany i Europę w temacie DeCek. Innymi słowy, czytacie [illegible]lą recenzję na mą ulubioną sprzęcicho z zakręconym logiem. Chlip, chlip. Jedyne, co mnie w tym wszystkim cieszy, to fakt że NHL 2K2 stanowi klasę samą w sobie, z miejsca przejmując pierwsze miejsce na gruncie symulacji hokeja na lodzie. Tylko czy kogoś to dziwi?

Już NHL 2K pokazał wszystkim, jak powinna wyglądać gra wideo poświęcona hokejowi - świetna animacja, szybka rozgrywka, pełen pakiet opcji. Drobne animozje poszczególnych oddziałów deweloperskich SEGI uniemożliwiły wydanie wersji 2K1. Wreszcie - po dobrych dwóch latach - mistrzowie "sportówek" z VISUAL CONCEPTS wypluli na rynek edycję 2K2. Pierwsze okrzyki po zagraniu kilku meczy? Ach, och, uch! A nawet: baaaach! Byłem niemal pewny sukcesu tej gry, ale że będzie tak dopracowana, tak piękna i tak fantastycznie grywalna - nie, w to do końca nie wierzyłem.

Zacznę, nietypowo, od grafiki. Ech, kocham SEGĘ! Oni naprawdę wiedzą, co piękne, wiedzą jak wycisnąć ze sprzętu najlepsze rzeczy. Dość powiedzieć, że takiej oprawy spokojnie może pozazdrościć DeCekowi cała trójka Next-Genów, bo zarówno wygląd hokeistów, poszczególnych lodowisk, ławek rezerwowych, jak i publiki jest... fajny? Huh, fajny! RE-WE-LA-CYJ-NY! Świetne teksturki i żywe kolory, w połączeniu ze znakomicie dopracowaną animacją zawodników pokazują konkurentowi z EA, jak powinna wyglądać w 100% dopracowana pozycja (hmm...). W parze idzie też świetne udźwiękowienie: komentatorzy nie nudzą (choć nie są tak błyskotliwi, jak w serii NHL z EA), odgłosy wydawane przez spikera w tle zrobione z ładnym echem, a przygrywające muzyczki podczas przerw w grze to znane i oryginalne kawałki z meczów NHL. Heh, rządzi motyw 2 Unlimited z singielka 'Get Ready For This', rewelka!

System gry i możliwości, jakie z sobą NHL 2K2 niesie, to obecnie najwyższy poziom, nie ma lepszej symulacji hokeja na rynku. NHL 2002 zwyczajnie się nie umywa, mimo że nie ma tu takiej przepaści, jak w analogicznej sytuacji z NBA 2K2 kontra NBA LIVE 2002. Pokuszę się nawet o parafrazę słynnego hasła EA SPORTS "If it's in the game, it's in the game" - bardziej pasuje ono do produkcji SEGI.

O pełnej licencji NHL, aktualnych statystykach i tym podobnych pierdołach nawet nie wspominam. Miło, że wrzucono kilka narodowych reprezentacji, m.in. Czechy (Loki: jest mały bug - na ich strojach pisze 'CESKOSLOVENSKO' :), Szwecję, Kanadę i Białoruś. Gdybym miał się doszukiwać wad i niedociągnięć, życzyłbym sobie trochę większej dynamiki oraz szybkości rozgrywania akcji (w końcu to hokej), czego pewnikiem doczekamy w kolejnych edycjach, już na PS2, X-a i być może Cube'a. Tymczasem wracam do zabawy, kończąc krótko: jeśli tylko kochasz ten sport i masz DC, przyłącz się do mnie ☐

WERDYKT SHIVA

SEGA	SPORTOWA		
GRYWALNOŚĆ		9	9-
		8	

PLUSY	MINUSY
▲ najlepszy hokej, to wszystko	▼ dał szwankuje dynamika ▼ opinoraji przerywnikowych powinno być więcej

OCENY ZGŁADZIOLI HIV & LOKI

Piła

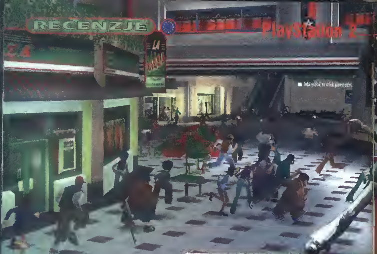
STATE OF EMERGENCY

W STATE OF EMERGENCY stajemy po stronie rebelii wymierzonej przeciw potężnej organizacji "The Corporation". Jest to chodzona bijatyka... Nieeee... W tej strzelanina z elementami... Nie, znów nie to. Mamy do czynienia z przygodów... Geez... Jak określić ten tytuł, by dobrze oddać to, co z sobą niesie?! Ha! Już wiem! STATE OF EMERGENCY to GRA-ROZPIERDUCHA, największa w historii gier komputerowych ZADYMA I NAPIERDZIELAWKA, łącząca w sobie nieco bijatyki, znacznie więcej strzelaniny, a zdecydowanie najmniej przygodówki. Jeżeli ktoś spodziewał się tytułu w jakiś sposób nawiązującego do GRAND THEFT AUTO 3, może się rozczarować - lecz niech nie przekreśla tej gry, bo warto już na wstępie podkreślić pewną niezwykłą zaletę SOE: należy do odmiany gier, których pudełka leżą zawsze w zasięgu ręki, na wierzchu, obok TEKKENa, VIRTUA FIGHTER, BOMBERMANa i ISS-a...

Już przy pierwszym odpaleniu gry urzeka nas wspaniale oddany klimat zamieszek. Niezliczone ludziki biegają bardzo chaotycznie, każdy ucieka w swoją stronę. Panika, krzyki, jęki, wrzaski. Niektóre hipki biegają lekko pochylone, chroniąc rękoma własną głowę, inne z kolei rwą tak szybko do przodu, że aż odchylają tułów. Dostrzegamy wśród nich rabusiów korzystających z zamieszania - znikają w popłochu ze skradzionymi przedmiotami. Gdzieniegdzie widać członków gangów, którzy zbytnio nie przejmują się zaistniałą sytuacją i spokojnie stoją, bądź też paradują z bejsbolami (lub inną bronią) w łapach. Jedynie policjanci "The Corporation" są zdyscyplinowani i opanowani, zachowują spokój. Gdzie się nie obejrzeć, tam masa osób, uciekających w różne strony. Prawdziwy chaos - jak w roju! A w oku cyklonu znajdujesz się Ty. Ruszasz do przodu i... hooooliaaa!!! Twoja postać zasuwa niczym struś pędziwiatr!!! Tak, trzeba przyznać, że w SOE wszystko dzieje się bardzo szybko, kamera ledwo nadąża (a często wręcz nie daje rady) za Twą postacią. Dokładnie to sobie wyobraź: komiksowa grafika o humorystycznym zabarwieniu (zdeformowane postacie - np. niski grubasek w trakcie biegu kołyszący się na boki niczym Flap ze znanego duetu), sterowana przez nas postać pędzi jak szalona, a dookoła niej ponad 250 różnych ludzików latających w panice na wszystkie strony. "OH MY GOD!!! CRAAAZY!!! NOOO!!!" - masa wrzasków, krzyków, nieustanny szum dookoła Ciebie - po prostu coś wspaniałego. Nie ma żadnych wątpliwości - to są zamieszki. Oczywiście nie jesteś tutaj po to, żeby obserwować ten obłędnie pędzący, przerażony tłum. Przyszedłeś tu w wyraźnie określonym celu. W jakim? Odpowiedź jest prosta: BY NAROBIĆ JESZCZE WIĘCEJ ZAMIESZANIA!!!

Oczywiście, przyświecają Ci nieco bardziej wysublimowane cele, wszak walczysz o wolność dla ludzi od ucisku "The Corporation", jednakże ich realizacja nieodłącznie wiąże się z sianiem rozpierduchy. Po drugiej stronie barykady są siły "The Corporation", w skład których wchodzi ▶

Połączenie komiksowego, zabawnego stylu graficznego z niezwykle ekspresyjną brutalnością i szalony pomysł umiejscowienia akcji w trakcie zamieszek - ta gra musiała wyjść pod skrzydłami Rockstar Games.



Taki widok to chleb powszedni.

Nie powinno się spoglądać na SOE przez pryzmat GTA3 - obie gry zostały stworzone przez dwa różne teamy developerskie! To zupełnie odmienne pozycje i obie bronią się same.

policja, specjalni agenci, wojsko i tzw. "klony", czyli genetycznie "dopracowani" stróże prawa. Do tego dochodzi jeszcze obecność gangów (Murzyni, skini, Japońce...), którym co jakiś czas zbiera się na rozrabianie i walkę z Tobą, policją bądź też innym gangiem. Walczyć można prowadzić wręcz, lecz w większości przypadków będziesz korzystał z różnych niebezpiecznych zabawek. W kwestii "instrumentów wspomagających procesy negocjacyjne" SOE prezentuje się wprost WYBORNIE (patrz ramka poniżej). Ale nawet kiedy nie będziesz miał żadnej broni, możesz podnieść np. ławkę, którą przyładujesz przeciwnikowi. Zadyma, jaka ma miejsce na ekranie, jest poezją dla oczu: czasem jest taki rozpizgaj, że aż ziemia drży! Piski, jęki rannych i umierających, krzyki przerażonych cywilów, rozbijane szyby w domach, sklepach, autach, wyjące auto-alarmy, obracające się w gruz budynki... Ogień, dym, krew i sadza na ścianach, posadzkach i ulicach, martwe ciała pozostające na podłożu, jeszcze więcej krwi, latające oderwane członki, wybuchające pojazdy - a dookoła wrzask zmieszany z terkotem karabinów maszynowych, sykiem miotacza płomieni, świstem pocisków wywalanych z granatnika i wyrzutni rakiet - czasem dochodzi do regularnej WOJNY między kilkoma stronami (Ty, gangi, policja). Do tego przerażenie cywilów: niektórzy nawet nie uciekają, lecz padają na kolana, kryjąc głowę w ramionach... Niestety, w trakcie większej zadymy gra zwalnia, czasem nawet bardzo znacznie - i nie zdarza się to sporadycznie, lecz nagminnie. Na szczęście jednak nie jest to bardzo uciążliwe.

W SOE wyróżnia się dwa główne tryby rozgrywki: "Revolution" oraz "Chaos". "Revolution" sprawia wrażenie głównego trybu gry, gdyż przedstawia fabułę na przestrzeni 185 misji. Mają one różnorodny charakter: czasem będziesz musiał coś zniszczyć, coś ukraść, ludzież odbić sprzymierzeńca z rąk wroga, bądź też eskortować go i chronić podczas jakiejś akcji. Oczywiście pobawisz się też w zamachowca, czy nawet gwałciciela. Wydawać by się mogło, że to ten tryb gry jest najważniejszym w SOE. A guzik prawda! Tak naprawdę misje są bardzo podobne do siebie i po zaliczeniu kilkudziesięciu z pewnością ogarnie Cię znużenie. Nie trudź się na siłę z wypełnianiem zadań z "Revolu-

Pałka policyjna, kij baseballowy, siekierka, tasak, gaz łzawiący, elektryczny teaser, pistolet, Uzi, karabiny maszynowe M-16 i AK-47, a nawet potężny mini-gun. Do tego zestawu jeszcze koktajl mołotowa, granat, miotacz ognia, granatnik i najpotężniejsze cacko, podręczna wyrzutnia rakiet. Sporo, czyż nie? Spokojnie wystarczy, by przekonać policjantów o swej niewinności;)

MOJE TRZY GROSZE

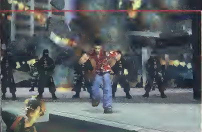
Minigun w łapie, lekki rozkrok i walimy do ludków beztrosko biegających po centrum handlowym (jest jeszcze chińska dzielnica i kilka innych, równie fajnych lokacji - np. biurowiec jakiejś firmy). Gra klimacik ma świetny - tylko zastanawiam się na ile starczy jej grywalności. Tryb przygodowy z pewnością pozwala mocno ją wydłużyć (podobnie jak w GTA3, zaczynasz pracować dla lokalnego gangu, obijając mordy konkretnym ludkom, eskortując sabotażystów itd.). Grafika wprawdzie nie rozwala, ale swój klimat ma - popatrz ile tu biega ludzi! Symulator świra. Masakra odchodzi konkretnie, a arsenał naprawdę pobudza do działania (miotacz ognia!). Przydała by się jeszcze broń... Właśnie, dlaczego w tej grze nie ma procy? Wesoła zabawa

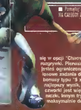
8-

Myszaq

7100
TARGET 100000
OBJECTIVES
1000
AMMO
2:04

Pila





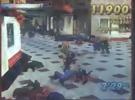
■ Pamiętaj: obojętnie jakie zadanie na Ciebie by nie czekało, zawsze masz nadrzędną misję - DEMOLKA NA CAŁEGO! Za to dostajesz punkty! Postaraj się więc, by każdemu napotkanemu granatowi oderwać zawleczkę, nie odkładaj na ziemię wyrzutni rakiet ani granatnika, dopóki masz pociski. Zobacz tylko, jak wspaniale wybuchają wszystkie samochody!)))

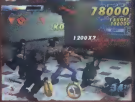
tion", gdyż w sumie ten tryb przechodzi się głównie w celu odkrycia 3 dodatkowych postaci, którymi będziesz mógł później sterować. Tak naprawdę całe pokłady grywalności i niezliczonych godzin wspaniałej zabawy kryją się w opcji "Chaos" i jej odkrywanych w miarę uzyskiwanych wyników trybach rozgrywki. Pierwszy z nich to "Kaos". Masz zupełnie wolną rękę w działaniu, lecz jesteś ograniczony limitem czasowym (można go zwiększać), dostajesz kolejne losowe zadania do wykonania, a ponadto co jakiś czas, na chwilę uaktywniają się bonusy typu "5 x więcej punktów za rozbijanie okien". Jeżeli uda Ci się pobić najlepszy wynik, możesz grać na następnej planszy - a każda kolejna z ich czwórki jest większa, bardziej rozbudowana i znacznie ciekawsza od poprzedniczki. Innym trybem jest "Fixed Time 3 min/5 min", w którym możesz grać maksymalnie do trzech lub pięciu minut. Na początku otoczenie jest względnie

> Twórcom udało się zbudować ten klimat chaosu w niewiarygodny wręcz sposób.

ciche i spokojne, ale już pierwsze przejawy agresji prowadzą do zadymy, a z zadymy robi się coraz większa zadyma i w krótkim okresie czasu miasto przeradza się w poligon, na którym każdy wali z wszystkiego, co tylko ma pod ręką, do przeciwników. Ostatnim trybem w opcji "Chaos" jest "Last-Clone Standing" - COŚ NIEZWYKŁEGO!!! Na planszy znajduje się równo 200 żołnierzy-klonów; są oni BEZBRONNI, a Twoim zadaniem jest jak najszybsze wysłanie ich wszystkich do diabła. Biegają przerażeni, kucają w miejscu zasłaniając się rękoma w nadziei, że ich oszczędzisz. Ty jesteś myśliwym, a raczej egzekutorem, który zabija tak jak mu się podoba z wykorzystaniem broni, na którą przychodzi w danej chwili ochota. W chwili, gdy na planszy zostaje ostatnia dziesiątka klonów, pojawia się wykrywacz ruchu podobny do tego znanego z serii filmów "Obcy". KOCHANI - COŚ PIĘKNEGO! To jeden z najostrzejszych [illegible], jakie kiedykolwiek można było uświadczyć w grze komputerowej. Koniecznie tego skosztujcie (dostępne na planszy East Side)! Jest jeszcze "Timed-Last-Clone", czyli wariacja "LCS", w której mamy ustalony limit czasowy, w trakcie którego musimy załatwić jak najwięcej klonów. Ostateczną nagrodą za osiągane wyniki jest... "Unlimited Time" (nazwa mówi sama za siebie).

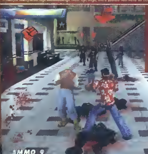
SOE to prawdziwy lep wysmarowany grywalnością - nie można się oderwać, "jeszcze tylko jeden raz" powtarza się znacznie dłużej, niż wypadałoby zdrowemu Graczowi. Przyjemne sterowanie, przejrzystość, znakomita oprawa A/V, duża różnorodność broni, czarny humor, brutalność, niezwykła grywalność, prawdziwa apokalipsa na ekranie i niezwykle ekspresyjny klimat - takimi hasłami można byłoby jasno przedstawić to, co czyni z SOE prawdziwy rarytas. Gra do której można wracać bez końca, nadająca się tak na błyskawiczną, jak i bardzo długą sesję z padem w ręku. Do tego SOE świetnie sprawdza się na domowych imprezkach, pomimo braku trybu gry Multiplayer (sic!!!). Najbardziej poważne wady to praca kamery oraz bardzo niestały framerate. Takie jednak niedogodności z pewnością nie odstraszą Cię od nabycia tego tytułu. Polecam!





■ Pomimo zabawnej, komiksowej oprawy, gra jest BARDZO brutalna (bo/ taka oprawa wręcz to podkreśla!). Widok głowy odrywanej strzałem z shotguna, [illegible] z krzykiem, [illegible] się człowieka, czy też widok kamikadze z przymocowanymi do własnego ciała ładunkami wybuchowymi to istny chleb powszedni. Z zabitych wrogów wylatują apteczki i zegarki zwiększające limit czasu.

■ Do walki bezpośredniej warto wykorzystać różne [illegible], lecz na czołowe pozycje wybijają się zabawki OSTRE - siekierka, miecz i toporek. Za ich pomocą można odrąbać przeciwnikowi głowę... którą następnie można podnieść z ziemi i nią [illegible] innych!!! A niezłym substytutem kija baseballowego może być noga, która została oderwana od ciała właściciela w trakcie eksplozji.



WERDYKT KALI

PS2 ROCKSTAR GAMES SIECZKA

GRYWALNOŚĆ:

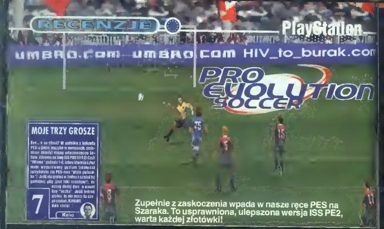
1 Player

7
8
8+

PLUSY	MINUSY
▲ oryginalny temat i niesamowicie oddany klimat	▼ praca kamery
▲ niesamowita grywalność	▼ zwalnianie animacji
▲ brutalność przechodząca [illegible]	▼ za mało plansz?

OCENY: KUJOT 7+, SCIERA 8, COX 7, HIV 7, FLAY 8

Piła



MOJE TRZY GROSZE

Eee... o co chodzi? W pudełku z kokardą PES-a (intro, muzyka w menusach, zmienione składy) mamy odgrzewanego kotleta, któremu na imię ISS PRO EVO 2! Czyli "PE-owe" podanie 1-2, łatwe kiwanie i zbyt mało wygórowany poziom trudności (przydałaby się PES-owa "piąta gwiazdka"!). Jeśli nie grałeś w żadną z części tej genialnej gry (jest taki oszołom?), do oceny dodaj dwa, a nawet trzy "oczka". Jeśli jednak grałeś, to nie masz tu czego szukać. KONAMI dało ciała! □

7

Koso

Zupełnie z zaskoczenia wpada w nasze ręce PES na Szaraka. To usprawniona, ulepszona wersja ISS PE2, warta każdej złotówki!

udziki "kofane", po opublikowaniu w poprzednim numerze Infosów, że ukazał się właśnie PES na Szaraka, mniej więcej w co drugim SMS-ie z lutego czytałem: "Czy ten PES na PSX a to ściema, przecież 1 kwietnia dopiero za miesiąc?" I to najlepiej oddaje obraz sytuacji - KONAMI dosłownie robi sobie jaja, w ogóle nic informując o planach wydawniczych tego typu gier (pamiętacie, jak było z ISS PE2? Dokładnie ten sam motyw, głucha cisza i nagle BOOM!). Koniec końców, jak sami widzicie, PES na Plejake to żadna ściema i zapraszam do przeczytania niniejszej recenzji.

Na wstępie od razu rozwieję pewnie wszystkie Wasze nadzieje i pobożne życzenia, bo wiecie co tak naprawdę wspólnego ma PES w wersji na Szaraka, z tym z Pleja 2? Intro i tytuł. Zdziwieni? Wprawdzie cudów nie należało się spodziewać, marka jednak do czegoś zobowiązuje i wypada mi tylko stwierdzić, że KONAMI postanowiło pójść trochę na łatwiznę i zarobić dodatkową, szybką i niemałą przecież kasę: PSX"owy rynek stanowi w Europie grubo ponad dwadzieścia milionów użytkowników. Gra opiera się więc w ogromnej części na ISS PE2, oferując znakomitą większość rozwiązań z drugiego "ajesesa". Tak naprawdę, jest to właśnie minimalnie usprawniona wersja ISS PE2.

Pierwsza rzecz, to update statystyk większości piłkarzy i większa liczba oryginalnych nazwisk. Duży plus dla KONAMI, aktualizacja jest rzetelna i odzwierciedla aktualne umiejętności przeważającej części zawartych tu zawodników (statystyki niemal jak w PES-ie na PS2, przy czym w wersji na Szaraka pozostała skala od 1 do 20). Sprawa druga, to drobne poprawki w systemie podań (co za tym idzie - rozgrywaniu piłki), a także w temacie strzałów. Zmiany owe są niewielkie, delikatne, ale wyraźnie odczuwalne dla każdego fana ISS-a - dla mnie bomba, bo dużo lepiej zachowują się teraz piłkarze sterowani przez konsolę (częściej wychodzą na pozycje, są bardziej ruchliwi), a i poziom trudności gry poszybował nieco w górę (poprawione AI). Powróciło kilka animacji z pierwszej części ISS PE, za co dziękuję KONAMI po stokroć - zaryzykuję stwierdzenie, że dokonali niezwykle udanego misz-maszu obu części serii. Zagrajcie, przekonacie się sami. Wrzucono też nowe drużyny klubowe do Master League, m.in. Bordeaux, La Corune i Feyenoord - szkoda tylko, że w zamian wyleciało kilka mniej popularnych jedenastek z PE2.

Grafika, choć troszeczkę usprawniona, wygląda niemal identycznie jak w PE2. W temacie prędkości gry (można regulować), PES prezentuje poziom tej ostatniej, czyli innymi słowy szarpiemy tylko "na maksa". Komentator bez większych zmian, przy czym - uwaga, uwaga! - znikła opcja wymawiania przez niego nazwisk piłkarzy! Podobnie jak wyleciała np. galeria, w której można było przeglądać zdobyte puchary/trofea. I to w zasadzie na tyle. Cała reszta to stary, dobry i ukochany przez wielu ISS PE2. Te same opcje, ta sama konfiguracja, te same stadiony (w sumie teraz aż 15!).

Na koniec przekażę ważną informację. TAK, naprawdę WARTO kupić PES-a na Szaraka. Dla mnie jest to fantastyczne połączenie najlepszych cech obu części ISS PE, z minimalnymi usprawnieniami, lepszym AI przeciwników i paroma innymi drobiazgami. KONAMI wydając ten tytuł wyraźnie leci na kasę, ale jak rzadko nie mam im tego za złe i gorąco wszystkich zachęcam do przetestowania tej świetnej piłeczki. We are a futboll tribe... □

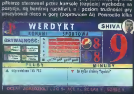
MOJE TRZY GROSZE

PES na PSX'a, huh? Zdecydowanie z wersją na PS2 łączą go tylko dwie rzeczy - intro i nazwa gry. Ogólnie mówiąc, jest to taki misz masz poprzednich dwóch części gier (EVOL. 1 i 2), wnoszący prawie nic nowego - te same menusy, tryby rozgrywek, sterowanie i poprzekręcane (niektóre) nazwiska. Jedynie goalkeeperzy wydają się słabsi. Czyżby KONAMI brało przykład z EA? Anyway, tak czy siak polecam, bo jest to kawał solidnej kopaniny. □

8

pLaY

0-0
G. Neville
Takamura



WERDYKT **SHIVA**

KONAMI SPORTOWA

GRYWALNOŚĆ:

8

8

9

PLUSY	MINUSY
▲ usprawniona ISS PE2	▼ to tylko drobny "update"

OCENY ZGREDZIOLI: LOKI 9-, ACE 8, ŚCIERA 9, NORBY 9

Wielki konkurs

Konkurs

Napisz recenzję MGS2: SoL

Napisz recenzję lub (i) "3 grosze" do METAL GEAR SOLID 2: SoL (wersja PAL).
Najlepszy tekst zostanie opublikowany w PSX EXTREME w formie recenzji na 2 strony.
Taka okazja pojawia się tylko raz!

- prace przyjmujemy w formie elektronicznej (na dyskietce lub na mail, sciare@psxextreme.pl) lub napisane ręcznie (wyraźnie!!!).
- długość recenzji nie powinna przekraczać 10 000 znaków zaś "3groszy" 600 znaków. Recenzje powinny być opatrzone wszystkimi danymi potrzebnymi do "ocenieczki" (ocena grafiki, dźwięku i grywalności)

Termin nadsyłania prac
do 20 maja 2002

Tak trzymaj:)!
A co na to Snake?
Pits

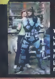
Nagrody

☐ Zwycięzca otrzyma nasz redakcyjny oryginał gry MGS2:SoL, na podstawie którego [illegible]na była "głośna" recenzja HIV'a. Ponadto kolejne miejsca nagrodzone zostaną:
- dwiema sztukami PALowej wersji gry MGS
- dwoma soundtrackami MGS2;
- PRO EVOLUTION SOCCER na PSX;
- INTERNATIONAL TRACK & FIELD 2 na PSX.

Najlepsze "3 groszówki" nagrodzone zostaną:
- pięcioma padami do PSX/PS2;
- pięcioma kartami pamięci 1MB do PSX
- limitowanym plakatem MGS2 :).

Fundator nagród:

radocha.pl



Finał...

Konkursu w serwisie radocha.pl 1 czerwca 2002r. Wśród wszystkich uczestników biorących udział w konkursie oraz zarejestrowanych w w/w serwisie rozlosowana będą: figurka Snaka naturalnej wielkości (patrz obok) oraz 5 sztuk soundtracku MGS2.

Patronat internetowy

radocha.pl

ws.pl

MGS2: SoL dostępny w sklepach od 8 marca!

Wśród wszystkich, którzy wypełnią ankietę konkursową znajdującą się na stronie serwisu radocha.pl zostanie rozlosowana naturalnych rozmiarów figura Snake'a z Metal Gear Solid 2 oraz wiele nagród pocieszenia. Chcesz wiedzieć więcej, odwiedź stronę www.radocha.pl.

KIRIKOU

Sp[illegible]kę gier DISNEY[illegible] chyba każdy - n[illegible]jsolej jest to pr[illegible]emna dla oka platformówka, w miarę grywalna i cholernie krótka! Na podobną modłę zrobiony jest najnowszy twór francuskich developerów z ENTRANGES LIBELLULES (notabene oparty na kreskówce o tym samym tytule) - KIRIKOU.

W platformerach [illegible] krokodylem [illegible] kolej na tytułowego Kirikou, czyli... małego, [illegible] czyżby panowie producenci [illegible] jakieś "inne" upodobania...? Anyway, KIRIKOU [illegible] 2.5D z tzw. "przedefinio[illegible] gry", czyli zero kombinowania, jeno parcie [illegible] drodze. Akcja rozgrywa się [illegible] na sawannie i w jaskiniach. Pierwsz[illegible] nasz brzdąc ze szpa[illegible] na głowie, który zamiast wyrywać murzyn[illegible] zbiera tony pierdółek i w[illegible] stojących na jego drodze. Na p[illegible] mamy tylko gałąź (huhl), którą [illegible] odpowiednimi dopałkami, w wyniku [illegible] kłączenie co poniektórych wrogo[illegible] [illegible] Developer wspaniałomyślnie [illegible] się w czasie wędrówki "spec[illegible]zdolności", które te[illegible] fajne - np. możliwość czajenia się [illegible] kapeluszem (a'la Snake [illegible] wrogów itp. W[illegible] patentem są również częste rozwidlenia i [illegible] ścieżki; po przebrnięciu przez nie możemy znaleźć różne, wcześniej niedostępne bonusy.

[illegible] prosta jak psychika pLaYmaNa:) - ubogo animowane postacie, niezbyt ciekaw[illegible] na pierwszym planie, zaś w tle paskudna bitmapa. Sytuację ratuje trochę [illegible] - od ciepłych, pastelowych kolorów w etapie na sawannie, do pięknej, [illegible] zieleni w dżungli. Z tego wszystkiego [illegible] dźwiękowa - [illegible] wne melodie wpadające w ucho. [illegible] do rozwalenia dla starych koni w jeden [illegible] werdykt może być tylko jeden: dla [illegible] siowych miłośników tematu (czyli [illegible] m:) [illegible]

WERDYKT RAQ

WANADOO PLATFORMOWA

1 Player | Memory Card 1 Block | 5 | 7 | 4

5+

PLUSY	MINUSY
▲ pomysły	▼ średniackie wykonanie
▲ główny bohater!	▼ krótka

OCENY ZGREDZIOŁ:

MOJE TRZY GROSZE

KIRIKOU (w moim słownictwie: "kiziorl":) to kolejna średnio udana platformówka 2.5D na którą raczej nie warto wywalać ciężko zdobytego grosza. Szpila jest krótka, graficznie nie powala, ciężko wyciągnąć z niej trochę miodu, a i ten główny bohater... jakiś taki niewyraźnęty i nieuczesany bambo. [pLaY]

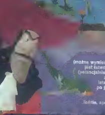
5

PETER PAN RETURN TO NEVER LAND

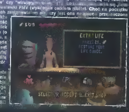
MOJE TRZY GROSZE

Muszę przyznać, że bardzo fajnie frywa się tym rudzielcem w pedalskim ubranku) Zbieranie pierdół, chlastanie nożykiem i sporo kombinowania - myślę, że nie tylko dzieci będą się dobrze bawić. Szkoda, że tak szybko się kończy... Ale i tak PETER PAN jest lepszy od KIRIKOU! [raq]

6



Kasa, forsa, pyga czy siano - jak by tego nie nazywać, oznacza to samo. Dla Dziada przelicza się to raczej na litry tanich winieków, ale taki np. DISNEY, który wypuszcza od czasu do czasu jakiegoś platformera (bazującego na animowanym filmie), liczy na łatwe zyski naciągnięte sukcesem swojego ekranowego odpowiednika. Tym razem jako cel obrał sobie "latawca", co to się Piotruś (że jak?) zowie, a i rudych włosów trochę ma na głowie. Gościowi nagle [illegible] się szukać ukrytego skarbu, podobnie zresztą jak pewnemu piratowi, który zamiast [illegible] je wieszakiem;). Cała gra skupia się na lataniu, omijaniu przeszkód i poszukiwaniu czterec[illegible] mapy, sklepaniu od czasu do czasu jakiegoś bosse. Developer ponownie utrzymał swój [illegible] w konwencji 2.5D (tak jak np. TARZAN) - ze sprecyzowaną ścieżką do przebycia. PETER P[illegible] TO NEVER LAND obfituje w sporą ilość leveli (ogółem 25) ulokowanych w pięciu lo[illegible] w wiele ukrytych sekretów, które [illegible] dodają grze smaczku. Przeciwnicy to główn[illegible] pisaczyska, ale znajdą się również [illegible] "latających mieczyków" czy "wiruj[illegible]" (można wymienić je na [illegible] energię) oraz ukryte wstawki FMV (wykonane całkiem niebie). Choć na początku jest łatwo, fajnie i p[illegible] w dalszych etapach zastanawiałem się czy jest ona na pewno przeznaczona (potencjalnie) dla młod[illegible] wy[illegible]. Na pewno zaletą, a także zmianą w[illegible] innych [illegible], jest umiejętność latania, co w praktyce [illegible] (aczkolwiek po jakimś czasie staje się [illegible] monotonna). Grafika (o dziwo!) nie rzuca się w oczy, tekstury w porządku, a animacja tylko CZASEM [illegible]. Otoczenie wygląda ładnie, sporo tu detali, jest kolorowo, a i tło nie jest puste - jest fajnie. Ewidentnym minusem jest tutaj długość (czy raczej krótkość!) gry, którą można ukończyć w jeden wieczór.



Reasumując, PETER PAN to gra niewiele więcej niż przeciętna (możliwość latania nieco zmienia obraz rozgrywki), ale w dobie agonii starego, poczciwego i kochanego Szaraczka, jest to tytuł wskazany. (...)

PS: W połowie marca powinna ukazać się wersja na PS2.

WERDYKT PLAYMAN

DISNEY PLATFORMOWA

1 Player | Memory Card 1 Block | 7 | 5 | 6

6+

PLUSY	MINUSY
▲ swoboda latania	▼ krótkość gry
	▼ długość paska 'loading'

OCENY ZGREDZIOŁ:

HERDY GERDY

Na dźwięk "Premiere", stanowiący tytuł WSPANIAŁEJ platformówki wydanej na Amigę, podrywam się nerwowo i rozglądam na wszystkie strony. CORE DESIGN is back!!!

Mam Cię!
Będzie mój!
Ugryź mnie...

Gdy słońce świeci radośnie niczym po otrzymaniu kategorii "D", wtedy ptaszki ćwierkają, zawzięcie poszukując partnera do "parzenia", a krowy segregując odpadki zostawione przez turystów tryskają mlekiem na wszystkie strony (byki zresztą też...). Strumyk plumka łaskawie, korony drzew kołyszą się miarowo, innymi słowy - przyroda daje wszystkim wokół asumpt do wygrzebania się ze swych legowisk i podziwiania jej piękna w pełnej krasie... Tak właśnie wygląda sielankowe życie istot zamieszkujących pewną wyspę, miodem płynącą. Wyspa została wykreowana przez członków tajemniczej Rady Starszyzny celem stworzenia sposobności ku integracji istot ludzkich ze zwierzętami. Wszystko byłoby w porządku, gdyby nie Zadorf - łotr o oddechu gniotącym koszulę, którego opisać nie sposób. Pomijając kilka taktów, trzymającego kontrolę nad wyspą dyktatora pozbawił władzy przyjezdny chłoptaś, ojciec tytułowego Gerdy'ego. Jednak na drodze nikczemnego podstępu, uknutego przez Zadorfa, poczciwy władca zapada w głęboki sen (początkowo nie sposób dociec przyczyn powyższego stanu rzeczy, ale...), zaś ciężar wyrwania go z takiegoż snu spada na barki syna, który rusza w krucjatę. Wyprawa to wielka, pełna niebezpieczeństw i obligująca młodzieniaszka do rozwalenia kilku nosów. Zwiedzając odległe od domu krainy, przy okazji wykonując masę zadań powierzonych przez napotykane postacie, a i zbierając liczne artefakty, ostatecznie Gerdy ma za zadanie stłuc na kwaśne jabłko Zandorfa (walnąć tak, aby mu się komunijną oranżadą odbiło), po czym obudzić chrapiącego na całą okolicę ojca.

Choć gra początkowo sprawia takie - jakże złudne - wrażenie, nie jest wesołą platformówką, w której wystarczy kicać z kamienia na kamień, omijać zło wcielone i od czasu do czasu nastukać jakiemuś daremnemu bossowi, lecz przygodówką jak się patrzy, taką z krwi i kości. Jeśli oprzeć się na zapowiedziach, na wyprawę składa się aż 30 poziomów, dodać trza, iż względnie rozległych. Dlaczegóż to opieram się na informacjach prasowych? Hm, tak się nieszczęśliwie złożyło, iż zignorowawszy temat, na zabawę zostawiłem sobie zbyt mało czasu, aby grę łyknąć. Co ciekawsze, niezmiernie błędnie założyłem, bowiem HERDY GERDY to tytuł, ▶

Pila

Poznaj miłą Glo nas Groogę kolory... no, zgadnij! Tak, gdzie zły humor dasz!

Kret spulchniacz z noktowizorem, Baba Jaga. Babcia ślepa jak nietoperz czyli przykładowe postacie, jakie spotkasz podczas swej wędrówki. To właśnie one nakręcają akcję, stawiając przed Tobą kolejne wyzwania...

Hey dude Gerdy you ready for the tournament

Ta dojrzała przygodówka zapewni Ci niezapomniane chwile spędzone wraz z kochaną Czarnulą. Na seks też przyjdzie odpowiednia pora, ale nieco później;)...

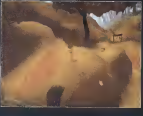
którego ukończenie zajmie Ci sporo czasu. Wpływ mają na to dwa czynniki: po pierwsze, choć poszczególne poziomy są, co zaznaczyłem, względnie rozległe (czyli niczego sobie), to wymagają drobiazgowego zapoznania się z nimi, obejrzenia każdego w tym celu opracowanego zakamarka, po drugie, eksploracji świata towarzyszą liczne puzzle, a rozwikłanie poszczególnych questów otwiera furtkę do kolejnych. Napotykane postacie (bajkowe zwierzaki, jak i ludzkie istoty) zasypują Cię zadaniami, służąc przy tym dokładnymi wytycznymi, azymutami i współrzędnymi;), w których trza się wykazać pomysłowością, sprytem, dociekliwością i zawziętością, niejednokrotnie wykonując absurdalne lub wręcz komiczne ewolucje. System gry został tak zakombinowany, iż wykonując zadanie otrzymujesz m.in. magiczne przedmioty, dzięki którym otwierają się przed Tobą nowe możliwości (np. gdy hasasz w super butach - puchnie grawitacja), co z kolei ciągnie za sobą konieczność odwiedzania zawczasu tkniętych poziomów w celu jeszcze dokładniejszej ich eksploracji. Łatwo nie jest - tyle rzeknę, poza tym trza się wykazać zahartowaniem w tego typu grach, gdyż momentami człowieka może szlag trafić, przede wszystkim jeśli nie skumawszy zagadki, treści questu (lub cokolwiek) - mota się w miejscu i nie za bardzo wie, cóż chce uczynić, popełniając taśmowo gafy i realizując co bardziej debilne pomysły (prawda jest jednak taka, że ślimaka nie sposób upić do tego stopnia, co by o własnych siłach na chatę

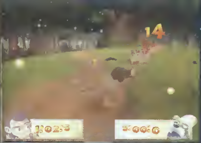
MOJE 3 GROSZE

Spodziewałem się czegoś lepszego - ale ogólnie nie jest źle. Denerwuje tylko trochę siermiężna animacja - nie za duża kiolek ale za dużo. Ale ten bohater i jego teczuki, poza tym sporo dobrych pomysłów. Pewnie, że nie jest to J&D, ale jeżeli już kinś zmęczył grę NAUGTY, może śmiało uderzać w produkt CORE.

7

COX





■ Przykładowy quest: dzięki swej posturze, budzącej respekt wśród wszystkich krosnali, zagonisz do zagrody Dupe'y (ups!) śmieszne liliputy, niezbyt "zorganizowane" w grupie. Hm, pachnie to niczym J&D, mam rację? Mniejsza o to..

nie trafił) Doprawdy, momentami można się poczuć tępym niczym Józia siekiera

W zamierzeniach, gra HERDY GERDY miała trafić na N64, następnie projekt został "przerzucony" na Dreamcasta, aby w końcu - po długiej i męczącej tułaczce - zagościć na czarnulkowych taśkach. Powód przetasowań - rosnące wprost nieproporcjonalnie w trakcie prac wymagania sprzętowe. Ekipa CORE nie była w stanie poradzić sobie z ograniczeniami wynikającymi ze specyfikacji "przegranych" maszyn, a mając aspiracje na "produkt popełniony z rozmachem", w ruchu przypominający wyśmienitą disneyowską kreskówkę, ostatecznie zadecydowała o PS2 jako platformie docelowej. Cóż z tego wyszło...? Oprawa graficzna HERDY GERDY to kawał dobrej roboty, aczkolwiek pełno tu skrajności. Z jednej strony - niska rozdzielczość, szarpiąca jak cholera animacja oraz absolutnie debilnie prowadzona kamera, świrująca i gubiąca się jakby celowo, wpływają negatywnie na ogólne odczucia wyniesione z obcowania z grą. Z drugiej jednak - szarpiąc, po częstokroć trudno będzie Ci oprzeć się wrażeniu, iż uczestniczysz w animowanej bajce. Nie, wcale nie chodzi o miliony polygonów (których nie uraczysz), efekty a'la bump-mapping, lecz wspaniale zaprojektowane lokacje. W świecie HG żadne drzewo nie rośnie prosto, płoty są krzywe, chałupy odstraszają ewentualnością zawalenia się w najmniej spodziewanym momencie, a plączące się pod nogami zwierzaki wymuszają skoncentrowanie się na nich (ech, ileż to razy zatrzymywałem się, aby - korzystając z walorów zaimplementowanego ujęcia FPP - radować się na widok harcujących króliczków, wybijającego trance'owy rytm wodospadu, czy też cieszących się krótkim żywotem, falujących na wietrze motylów ..) Świat przedstawiony w grze imponuje zarówno pod względem gabarytów (nie licząc otwierających przygodę, wiejsko-leśnych poziomów), jak i zróżnicowania. Stawiając czoła przygodzie, dane Ci będzie przenikać lasy, łąki, trzęsawiska, skąpane w śniegu góry, poznać pustynię, czy też miasto magików, przypominające egipskie klimaty, nie wspominając o Foxtown - siedzibie Zandorfa, i trza sprawę postawić jasno, poszczególne rewiry różnią się mocno, dokładnie wszystkim, skutecznie nie dopuszczając do wystąpienia uczucia monotonii.

Stosunkowo "mało popularnym" może się okazać rozwiązanie natury technicznej odnośnie kolorystyki - ta utrzymana jest bowiem w pastelach, a zatem niezbyt głośnych, zdecydowanie wyciszonych barwach. Cóż, w dobie panowania JAK&DAXTER można mieć mieszane odczucia. Co innego animacja nad którą pracowało kilku weteranów ze studiów Disneya oraz Warnera, co zaowocowało w jedyny możliwy sposób: wszelkie postacie poruszają się niezwykle wymownie, niczym w filmie animowanym z "najwyższej półki" (np. różowe Grompy - niekoniecznie pokojowo nastawione miśki, tak pocieszne kręcą zadami, że hej!;) Niestety, w parze z ową zaletą idzie bardzo średniackie ich oteksturowanie. Jako ciekawostkę podam również fakt, iż aby skrzętnie budowany klimat jeszcze bardziej podkręcić, gra obfituje w cut-scenki, równie mile zaskakuje licznymi wygłaszanymi dialogami (co najmniej średnia znajomość j. ang. - pomimo podpisów - jak najbardziej wskazana).

Reasumując, rozgrywka polega na wykonywaniu pomniejszych questów i rozwiązywaniu wcale infantylnych puzzli, występujących w hurtowej ilości, zatem nie masz co marzyć o lekkiej strawie. Jeśli czaisz te klimaty, dysponujesz odpowiednią liczbą wolnych wieczorów (jakaś choroba, może L4, hm?) a przede wszystkim lubisz wiedzieć za co bulisz kasę, wiedz że "HERDY PIERDY" jest tytułem, który z całą odpowiedzialnością opatruję metką "rekomendacja" i niechaj służy ona za wystarczającą recenzję wszelkim zwolennikom przygodówek/platformerów żądnym wyrafinowanej zabawy. Polecam!□

PS. Opis gry pojeci w kolejnym numerze PSX EXTREME

WERDYKT

HIV

EIDOS PRZYGODOWA

GRYWALNOŚĆ:

7

8

8

PLUSY	MINUSY
▲ rozbudowana przygoda	▼ praca kamery to czysty idiotyzm!
▲ walory wizualne (docenią wyłącznie wytrawni znawcy!)	▼ momentami można się zamotać na Amen

OCENY ZGREDZIOLI

HOSIUK - DVD

Pila

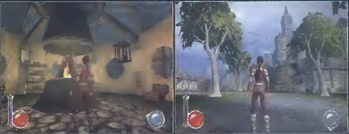
DRAKAN

THE ANCIENTS' GATES

Miecz i smoczy ogień stanowi potężną kombinację, to samo dotyczy połączenia dobrze zbudowanej dziewoi z ciasnym, sznurowanym kaftanem i opinającymi ciało spodniami:). Rynn to taka średniowieczna Lara Croft.

awno, dawno temu, ludzie oraz smoki żyli w szczęśliwej harmonii, wspólnie chroniąc krainę przed zagrożeniem ze strony sił ciemności, do czasu, gdy niektórzy zaczęli wykorzystywać moc tych inteligentnych bestii dla własnych, niecnych celów - wtedy to smoki opuściły ludzkość. Zdani tylko na własne siły ludzie nie byli już w stanie odpierać pomiotów ciemności - po świecie rozpanoszyli się orkowie oraz inni przedstawiciele plugastwa, grabiąc wioski i mordując lub porywając ich mieszkańców. Podobny los spotkał rodzinną osadę laski o imieniu Rynn - orkowie uprowadzili jej młodszego brata, za którym dziewczyna rzuciła się w pogoń. Los chciał, że podczas podróży trafiła do ukrytej jaskini, w której natknęła się na ostatniego, przebywającego na tym świecie smoka. Arokh, bo tak brzmiało jego imię, zaoferował swą pomoc w walce z siłami ciemności, łącząc się z dziewczyną nierozerwalną więzią, splatającą ich los oraz życie w jedność. Zasiadłszy na grzbiecie potężnej bestii, Rynn ruszyła na długą wyprawę, której skutkiem było zniweczenie planu reinkarnacji władcy ciemności, niestety kosztem życia jej brata. O wydarzeniach tych opowiadała pierwsza, wydana na PC, część gry pt. "Drakan", której kontynuację stanowi pozycja z podtytułem THE ANCIENT GATES. Po wydarzeniach z "jedynki", smokiem zainteresowała się panująca monarchia i to nie bez przyczyny. Mianowicie dokonane zostało odkrycie szeregu bram, których aktywacja spowodować miała otwarcie portalu do smoczego świata i powrót tych potężnych sprzymierzeńców. Każde z wrót otwierał specyficzny artefakt (który najczęściej znajdował się w posiadaniu jakiegoś wrednego stwora), a czasu zostawało coraz mniej - po osłabioną ludzkość wyciągały swe szpony demony z pustynnego świata. Jak można się było spodziewać, zadaniem odzyskania artefaktów i aktywacji bram obarczeni zostali Rynn oraz Arokh, wyruszyli więc w kolejną wielką misję.

DRAKANa można luźno określić jako średniowiecznego TOMB RIDERa - głównie ze względu na sposób prowadzenia rozgrywki, no i oczywiście na postać głównej bohaterki. Jednak w przeciwieństwie do tamtej "przygodówki", tutaj częściej mamy do czynienia z walką i eksploracją, niż z rozwiązywaniem zagadek i puzzli platformowych. Rynn używa szerokiego asortymentu broni: mieczy, toporów, pałek, łuków, potrafi również posługiwać się magią i używać magicznych przedmiotów. Nie zapominajmy oczywiście o smoku, który nie tylko służy dziewczynie jako środek transportu, lecz również jako śmiercionośna broń, jedyna zresztą przeciwko wielkim, latającym potworom, które bardzo często próbują zestrzelić naszą podziwiającą widoki parkę. Arokh początkowo posługuje się ognistym oddechem, jednak może on uzyskiwać nowe rodzaje ataków, jak również po prostu zagryzać przeciwników. Dlaczego więc Rynn tak często walczy w pojedynkę? No cóż, gabaryty smoka uniemożliwiają mu wciśnięcie się do wąskiej groty lub przedzieranie przez gęsty las, tak więc nasza dzielna dziewoja musi własnoręcznie szlachtować orków, lizardmenów, szkielety, zombiaki i całą resztę podobnego plugastwa. Labirynty zaś, w które się zagłębia, są nie tylko mroczne, lecz przede wszystkim rozległe, tak więc na ich eksplorację można zużyć całkiem sporo czasu. To samo dotyczy całego "zewnętrza", które imponuje rozmiarami, i chociaż na skrzydłach smoka można je przemierzyć w dość krótkim okresie czasu, to po zejściu na ziemię taka "podróż"



Oprawa graficzna nie jest może najwyższych lotów, lecz zarówno wystrój wnętrz, jak i wykonanie otoczenia doskonale pasują do około-średniowiecznego klimatu gry

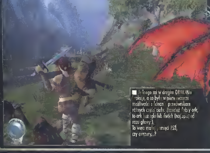
może potrwać nawet godzinkę. Krain zaś, które dane będzie odwiedzić naszej parze, jest osiem, a każda z nich inna i równie przestronna, jak pozostałe.

Grafika w DRAKANie nie imponuje przepychem, często jest dość toporna i nie licząc podwyższonej rozdzielczości, praktycznie taka sama, co w wydanej kilka lat temu na pecета pierwszej części tej gry. Trzeba jednak przyznać, że obszary do eksploracji są znacznie większe, niż w pierwowzorze, a doczytywanie poszczególnych lokacji ograniczono do minimum - występuje tylko podczas przechodzenia do następnej krainy lub zagłębienia się w wyjątkowo długi labirynt. Lepiej wypada kwestia udźwiękowienia - eksploracji towarzyszy szeroki wachlarz odgłosów "natury", czasami też przygrywa nie nachalna muzyczka, idealnie wpasowana w klimat przygody. Tak w ogóle D.TAG nazwać można równie dobrze role-playem, a to ze względu na mnogość występujących tu eRPeGowych elementów. Po pierwsze,

Podczas podziwiania widoków z "lotu smoka" można się nabawić solidnego bólu w karku, gdyż nie można się powstrzymać od "wyciągania" szyi przy bardziej karkołomnych ewolucjach.

Rynn zdobywa punkty doświadczenia, które rozdzielane na trzy cechy, umożliwiają jej posługiwanie się lepszym orężem oraz poznawanie silniejszych czarów. Po drugie, mamy tu całe mnóstwo pobocznych questów, których znajdywanie często wiąże się ze szczegółową eksploracją okolicznych terenów, a które procentują nie tylko doświadczeniem i kasą, lecz również nowym uzbrojeniem i czarami.

Muszę przyznać, że podobnie jak pierwsza część na PC, tak i ten DRAKAN wciągnął mnie w sidła swojej przygody, chociaż ze względu na pewne związane z pierwowzorem elementy nie zachwycił mnie tak jak za pierwszym razem kilka lat temu. Może to ta toporna grafika, może sporo niedociągnięć systemowych, a może poziom trudności (czasami bardzo wysoki) zadecydowały, że wystawiłem tej grze taką, a nie inną (bądź co bądź wysoką) ocenę. No i ten ból w karku, którego się nabawiłem podczas wykręcania szyi przy co bardziej skomplikowanych ewolucjach... ale mimo wszystko polecam.



Jednego tylko w drugim DRAKANie brakuje, a co było w pierwowzorze - możliwości odcinania przeciwnikom różnych części ciała. Przecież dobry ork, to ork bez ręki lub dwóch (najlepiej od razu głowy:).
To wina małej pamięci PS2, czy cenzury...?

WERDYKT STAR

SONY PRZYGODOWA

GRYWALNOŚĆ: 6 8 7+

PLUSY	MINUSY
▲ eksploracja	▼ niedociągnięcia
▲ rozwój postaci	▼ ból w karku:)
▲ poboczne questy	

OCENY ZGREDZIOŁ: So.. 7+ NOSTJK DVD

SCORE:
1'06"
1 HIT
10

RESIDENT EVIL
SURVIVOR 2
Code: Veronica

mnie na przykład znudziła już seria RESIDENT EVIL! Te gry już od jakiegoś czasu przestały być straszne, popadają w schematy, że kwestię niezwykłej głębokości i nowatorstwa kolejnych scenariuszy z grzeczności przemilczę. W porównaniu do takiego SILENT HILL (obu), zombaki wypadają jakoś tak blado, klimat wcale nie jest mocny i ogólnie farsa panowie, farsa! Może owiane tajemnicą, czwarta część serii coś zmieni, bo póki co, wydany właśnie RESIDENT EVIL SURVIVOR 2 CODE: VERONICA potwierdza tylko regułę. Jedyne czego naprawdę się tu przestraszyłem - to tytuł używając zwykłego pada, nie będziesz w stanie machać giwerą w osi pionowej (góra-dół) i, wierz mi, bardzo szybko dojdziesz do wniosku, że to wszystko wypada zbyt sztywno, developer za bardzo chciał uprościć śmiganie postacią. Wychodzi z tego tylko irytacja.

Co tu ściemniać - gra nie ma ani krzty oryginalności, polotu czy świeżej, wręcz kipiącej grywalności! To bubel. Ale zapraszam do recenzji - w środku czeka nagroda!

MOJE TRZY GROSZE

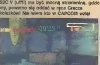
O żesz kuna w mordę... Czemu CAPCOM po raz drugi tak sparłaczył RE? Po niezbyt udanej "Jedynce" (która i tak podobała mi się bardziej od omawianej), liczyłem na NAPRAWDĘ porządnego shooterka, utrzymanego w klimacie survival-horror. A co my tu mamy? Brzydkiego, walącego schematycznością i ospałym sterowaniem (postać się rusza, jakby miała hemoroidy!) średniaka z serii "umarlaków" - dla mnie to nieporozumienie.

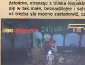
4+

pLaY

Zacznijmy od tego, że zupełnie nie podpasowały mi dwie główne postacie. Mam dosc oglądania Claire Redfield ściskającej się z kolejnym zombiakiem, zaś koleżka z grzywką opadającą na jedno oko i obrożą na szyi wygląda, jak na mój gust, mocno pedryląko i jeszcze nazywa się Steve! Sorry, ale wychodząc z założenia, że RES2C V (uff!) ma być mocną strzelaniną, gdzie flaki śmigają na wszystkie strony, powinno się oddać w ręce Gracza potężnych, wręcz bandyckich koleżków! Nie wiem kto w CAPCOM wziął kasę za design wyjściowy tej produkcji, ale proponuję poważnie z nim porozmawiać. Wracając jednak do tematu - średnio wczuty w grę, przewinąłem wszelkie filmiki, by jak najszybciej wystrzelić trochę ołowiu i jak się zaraz okazało - nie ważne kogo bym na początku wybrał, i tak drugi z dostępnych hebli biegał mi po ekranie, próbując pomóc. A przynajmniej tak mu się wydawało. Ech, rewelacja.

Widzę swoje łapy, jakąś giwerę, którą kurczowo ściskam. Wporzo, spoko, mamy shooter FPP. Tak sobie pomyślałem. I faktycznie możesz dowolnie biegać po kolejnych lokacjach, strafe'ować, strzelać. Dodatkowo jednak oddano Ci opcję podpięcia do konsoli któregoś z pistoletów GunCon i precyzyjnego likwidowania nadciągających koszmarków. Bardzo dobrze - także sterowanie wypada niczego sobie. Szkoda tylko, że





Architektura dostępnych lokacji wypada baaaaardzo średnio. Raz, że wystrój kolejnych wnętrz jest lichy. Dwa, że tekstury wypadają żałośnie, strasząc z bliska kiepskim rozmyciem. Trzy, że to wszystko łączy się w tak małe, beznadziejne i schematycznie poprowadzone plansze, że aż trzeba się mocno zastanowić, czy aby na pewno za tym wszystkim stoi CAPCOM! Przecież oni potrafią robić piękne, pełen artyzmu gry (DEVIL MAY CRY)! Ale to i tak nic przy fakcie, że po opuszczeniu każdego z tych koszmarnych pomieszczeń, pojawia się przerywnik w postaci animowanych drzwi, a później wchodzi jeszcze napis loading! Ratunku! Resztki klimatu zostają skutecznie rozbite. Ech!

Na szczęście same zombiaki i banda ich znajomków prezentują przyzwoity poziom (tylko dlatego, że żywcem przeniesiono je z RE CODE VERONICA), choć daleko im do tego, co potrafi wykrzesać z siebie PS2. Niemniej taki np. Tyrant wygląda zawodowo, majestatycznie sunąc tuż za Twoimi plecami! (polecam podstawiać mu do tłuczenia Twojego konsolowego pomagiera - coś się w końcu w tej grze zacznie dziać, ghe, ghe!). Także samo uzbrojenie w postaci dwóch Uzików, wielkiego Magnum, rakietnicy czy karabinu budzi nawet pozytywne odczucia... Ale - halo! Stop. Gra jest słaba i nic tego nie zmieni! Nie ma się co oszukiwać - lokacje widziałeś już w RE CODE: VERONICA, tylko że teraz tragicznie je przeprojektowano, mordy potworów też Ci się już opatrzyły... Mam rację? Co więc pozostaje? Pustka, znikoma rajcowność z biegania na czas i schematycznego wykonywania questów typu 'rozwal potwory-zbierz klucz-znajdź drzwi.' Sorry, no bonus. Nagrodą, którą obiecałem w slogenie, niech będzie ostrzeżenie: trzymaj się z daleka od tego tytułu!

Rita

Fajnym patentem jest tu możliwość obserwowania towarzyszącej Ci postaci. Sam przyznasz, że nie ma nic przyjemniejszego, jak zobaczyć, że ktoś inny zbiera większość ciosów.

WERDYKT

MYSZAQ

CAPCOM STRZELANKA

GRYWALNOŚĆ:

1 Player

3
4
3+

PLUSY	MINUSY
▲ trochę strzelania	▼ co to za sprawa?
▲ potwory	▼ ani krzty nowatorstwa...
	▼ ...i prawie tyle samo grywalności

OCENY ZGREDZIOI: COX 3 HIV 3 NOSRIK DVD

Podziękowania [illegible] IM Group [illegible] RE Survivor 2

ACE COMBAT 04
shattered skies

Czy ACE COMBAT 4 kładzie dżemik na playstationowej bułeczce, smarując ją wcześniej masełkiem? Eeeee... NIE! Koniec tych bredni! Zapraszam do profesjonalnej, pełnej konkretów i wyważonych opinii recenzji!

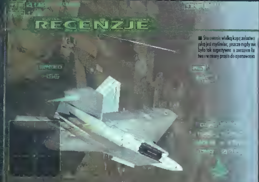
[illegible] swoje najbardziej udane tytułu rozwijało w serie, [illegible]jąc sobie w ten sposób nieustanne rozbudowanie i poprawianie własnych pomysłów. Wygodny i sprawdzony w działaniu patent. Taka powolna droga ku perfekcji... Nowy ACE COMBAT jest tego najlepszym przykładem, a przesiadka z PSX'a na młodszą maszynkę SONY tylko pomogła mu to wydatniej pokazać... Czy aby na pewno? Może jednocześnie zawiesiła nad całym projektem tabliczkę z nadrukiem "rewolucja?", wprowadzając na scenę zagrożenie, że teraz Gracze będą mieli niebotyczne oczekiwania (wiadomo - konsola nowej generacji), które przyćmią nieco realną wartość gry?

ile jesteś bystry jak, nie przymierzając, uczestnicy nowego programu Wielkiego Szwagra, z pewnością już się zorientowałeś, że właśnie ukazał się [illegible] COMBAT 4 (jeśli jeszcze tego nie zajarzyłeś, wpatruj się w logo widniejące [illegible] gory)... I co? Hmmm... Nie ma rewolucji. Dobrze słyszałeś. Nie ma. To tak, na wstępie. Pamiętaj sobie o tym. Jest za to cała masa różnych elementów, o których warto napisac. Designerzy dali ognie z manusami, bo są naprawdę fajnie zrobione, a jednoczesnie, jak dla mnie, kompletnie pokpili sprawę z przedstawieniem jakiejś tam bocznej fabuły. Otóż wydarzenia dotyczące konkretnie Twojej kampanii, pokazanie ognisk konfliktu, uwarunkowań misji są sporzo - podano je przejrzyście, szybko, w nowoczesny sposób. Natomiast historyjka o małym chłopcu, któremu wredna "żółta trzynastka" zestrzeliła nad dom jakiś samolot, o jego harmonijce i obserwacjach żołnierzy w barze, po prostu mdli. Nie przemawiają do mnie statyczne obrazki, wzorowane na drugą wojnę światową scenerie (choć jest rok 2004), ani melancholijny głos amerykańskiego lektora i rzępolenie na gitarce. Wcale! To zupełnie nie pasuje do klimatu szybkiego, mocnego i co tu dłużej kryć - efektownego shootera!

Poranna mgiełka rozbija się o szybę kokpitu. Płynnym pchnięciem zwiększasz ciąg z rzędu 300 km/h aż do 700. Słychać komunikaty Twoich skrzydłowych. Patrzysz na radar. Delikatnym ruchem odbijasz w prawo, tony stali przekręcają się podwoziem do góry. Chwila bezwładności. Spadasz. Lekki uśmieszek. Szybko obracasz się na właściwą pozycję. Pisk radaru. Właśnie wszedłeś na ogon jednemu z Su-35. Odpalasz dwie rakiety. Przyspieszasz. Pierwsza zbija go z toru lotu, druga rozrywa na strzępy. Przelatujesz tuż obok dymiącej kupy żelastwa, bezwładnie poddającej się

▶

Piła

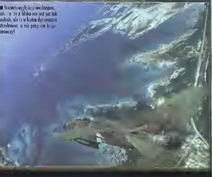


■ Sterowanie wielką kupą żelastwa jaką jest myśliwiec, jeszcze nigdy nie było tak sugestywne a zarazem łatwe i w miarę proste do opanowania

Dwie rzecz są pewne. Gra nie powala na otwarciu... To ta pierwsza... Ale z biegiem czasu odsłania taką poezję wojennych zmagań, tak sugestywnie oddaje moc wielkich, latających maszyn, że miażdży wszystko. To ta druga.

już siłę grawitacji! Jak to dobrze, że na swoje dziesiąte urodziny nie dostałeś lokomotywy... Kolejni przeciwnicy już pojawili się na radarze. To jest właśnie ACE COMBAT 4! Klimat charakterystyczny dla całej serii wznosi się tu na wyżyny. I to trzeba docenić. Panowie nie dokonali skoku rewolucyjnego, ale maksymalnie dopracowali stare, sprawdzone motywy. W powietrzu śmiga się teraz z taką precyzją, tak swobodnie, z taką radością, że naprawdę... SZACUNEK!

Dostępne misje wyposażono w odpowiedni Power i co by nie wymyślać, to nie sposób temu zaprzeczyć! Lecisz w symetrycznie ustawionej eskadrze, gdy nagle bach! Czołowo wlatują w nią myśliwce wroga. Każdy odbija w swoją stronę i zaczyna się jatka. Także motywy z atakiem na naziemne cele, wyłaniania się zza pagórków, by na wrogie lotnisko spuścić napalm, wypadają efektownie. A to rozwalisz statki wpływające do portu, zbombardujesz platformy wiertnicze (świetny design), a to znów przeprowadzisz atak na wielkie działo wojenne. Fantastycznie wypada też motyw z eskortą cywilnego samolotu, czy powietrznej walki przy potężnych zakłóceniach [illegible] Dzikie okrzyki latają razem z rakietami! Pojawiająca się co jakiś czas sekwencja lądowania np. na pokładzie lotniskowca dopełnia całość, budując rewelacyjny, potężny feeling.

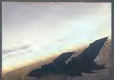


■ Scenerie wyglądają rewelacyjnie... Szkoda, że z bliska nie jest już tak pięknie, ale to w końcu dynamiczna strzelanina, a nie program krajoznawczy!

Sprawa kontrowersyjna.. Grafika. I dwa aspekty umożliwiające jej krańcowo różne ocenianie. Pierwszy pozwala mi stwierdzić, że wszystko wygląda świetnie. W powietrzu unosi się dym, dziobem przecinasz od czasu do czasu jakieś chmurki. Słowem piknik. Wielki krater w ośnieżonych górach efektownie paruje. Rafinerie spalają ropę. Tafla morza [illegible] odbija promienie zachodzącego [illegible] Słowem [illegible] z [illegible] [illegible] [illegible] raz zapiera dech w piersi (cóż, jak pisałem, NAMCO dopracowuje stare pomysły do bólu). Wystarczy jednak zejść na najniższy pułap, a cały ten czar ultrarealistycznej grafiki pryska, odsłaniając mocno rozmyte tekstury. Szkoda i to jest właśnie ten drugi aspekt. O ile nawet nie z daleka, ale z rozsądnej odległości, kolejne tereny batalii olśniewają, o tyle z bliska wszystko wygląda już znacznie gorzej. A czy znasz kogoś, kto przycinał w jakąś powietrzną strzelaninę i nie zechciał sprawdzić, czy to wszystko w dole jest tak bardzo szczegółowe, na jakie wygląda? Bo ja nie... No, właśnie.

Kolejna rzecz, która boli to eksplozje. Nie mam pojęcia dlaczego sprytni koleżkowie z NAMCO niemal kompletnie sobie w tej kwestii odpuścili. Bardzo średnie, mało efektowne, praktycznie w ogóle niezróżnicowane wybuchy w grze, gdzie Twoim głównym zadaniem jest zalać morzem ognia jak najwięcej jednostek wroga?! Ja w tym momencie wysiadam, po prostu czegoś nie rozumiem... Dobrze chociaż, że te ostatnie prezentują się fantastycznie. Mega agresywnie wyglądający F-15 Active, stary F-4E, niewidzialny dla radarów F-117 (wciąż przykuwa oko), majestatyczny, świetnie zaprojektowany MIG-29A, jest nawet charakterystycznie wygięty EF-2000, czy kompletny prototyp o kosmicznych kształtach X-02! Samoloty są tutaj tym, czym fury w GRAN TURISMO 3, a i kunszt wykonania prezentuje zbliżony poziom. Aż chce się je oglądać - bo musisz wiedzieć, że do Twojego użytku oddano powtórki, które dzięki dynamice i efektownym kadrom, zrobią Ci z główki nie jesień, ale zimę, i nie średniowiecza, ale całego cholernego milenium!!! A czy wspomniałem, że każda maszyna ma charakterystyczny, rewelacyjnie zaprojektowany kokpit, po którym można się swobodnie rozglądać (prawa gałka analoga)? Nie? W mordę, znów w recenzji zapomniałem o jakimś ważnym elemencie! Ech, niedobrze.

Zbierzmy fakty. Po pierwsze, tereny działań wyglądają bardzo realistycznie. Po drugie, jeśli zechcesz latać non stop pięć metrów nad ziemią (a wierz mi, nie zechcesz), ten realizm szlag bierze, a na jego miejsce wchodzą rozmazane tekstury i wciąż dobrze (z wyjątkami) trzymające się obiekty zabudowań. Po trzecie, wszelkie modele samolotów i helikopterów prezentują się świetnie z każdej odległości. Po czwarte, [illegible] końców grafa i tak przedstawia najlepszy



W modele samolotów włożono sporo polygonów, a promienie słońca zachowują się realistycznie, padając na ich powierzchnię. NAMCO wie jak robić gry!

MOJE TRZY GROSZE

Efekt wizualny jest wprost proporcjonalny do wysokości na jakiej się leci... I tak z kilku tys. metrów wszystko wygląda bosko, ale zlatując nieco niżej (nie mówię już o zupełnie niskim locie) widać nieco "ściemę". Gra jest płynniutka, dźwięk konkretnie dodaje klimatu, a powtórki są zrealizowane po mistrzowsku. Do tego widok z kokpitu (dla każdego samolotu inny!). Sama zabawa nie zmieniła się jednak ani trochę, więc ocena nie może być inna.

8+

Sciorbi

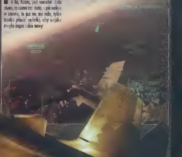
poziom ze wszystkich produkcji traktujących o samolotach, dostępnych w chwili obecnej na rynku. Po piąte, zastanów się czy chcesz się czepiać, czy usiąść i porządnie pograć (a wtedy, w wirze walki, oprawa wyda Ci się więcej niż dobra - uwierz mi)? Po szóste, nie cudzołóż... Eeee... Chyba czas przejść do następnego akapitu, ghe, ghe!

Udźwiękowienie wbija w fotel... Ale pod jednym warunkiem - trzeba wyłączyć muzykę. Dobierali ją japońscy "spece", więc słuchanie tego "czegoś" przez dłuższy czas grozi niebezpieczeństwem utopienia się w wiadrze. A poważnie - gitarowe riffy, electro-rock i monotonna perkusja średnio pasują mi do ostrych, powietrznych batalii. Za to wszelkie efekty dźwiękowe - rewelacja! W głośnikach drą się Twoi ludzie, słychać nawigatorów z bazy, czasem też trafisz na fale radiowe wroga (nadlatując nad jego umocnienia niezwykle przyjemnie jest usłyszeć "Wszystkie jednostki pełny ogień, bandyci na siódmej! Powtarzam, pełny ogień!"), stalowe potwory, przelatując Ci nad głową, wydają charakterystyczny ryk, nie mówiąc już o świście rakiet czy samych eksplozjach! Klimat jest tak sugestywny, że aż sam się zacząłem zastanawiać - jak im się to wszystko udało?!

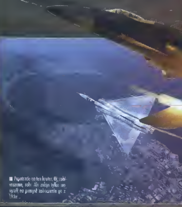
Co by nie mówić - modele samolotów prezentują się zawodowo. A te wyziewy z silników, gorące powietrze zniekształcające obraz! NAMCO wciąż jest w formie.

Nie zabrakło też trybu dla dwóch Graczy (Split Screen), choć szczerze powiedziawszy nie posiada on takich pokładów rajcowności, jak samotna walka. Przede wszystkim zabrakło opcji współdziałania dwóch Graczy w normalnych misjach. Szkoda, bo mogło być ciekawie. Za to dogfight "jeden na jednego" wrzuci trochę przekleństw w przestrzeń powietrzną Twojego pokoju - o to możesz być spokojny. Szkoda tylko, że przy podzielonym ekranie obiekty tracą na detalach, ale cóż... Taka pewnie jest cena, żeby wszystko nadal śmigało tak przedynamicznie, jak podczas normalnej rozgrywki.

W końcu trafił do czytnika PS2. Ten jeden. ACE COMBAT 4. Najlepszy shooter z samolotami w roli głównej (helikoptery generalnie zajmują się tutaj eksplodowaniem) jaki ukazał się dotychczas na jakąkolwiek platformę. I za to należy go cenić. A że nie przynosi rewolucji, bal, ma trochę wad... Jak już napisałem - albo będziesz siedzieć i się w nie wpatrywać, czekając aż wypadną Ci zęby, oświeciesz, a ktoś zajmie się Twoją babką, albo, k****, zaczniesz grać, żołnierzu!! A jest w co...



A to, Kozie, jest samolot. Robi ziuuu, czasami trochę lata, a jak walnie w ziemię, to już nic nie robi, tylko trzeba płacić podatki, aby wojsko mogło kupić sobie nowy



Popatrzcie na ten krater. Oj, robi wrażenie, robi. Ale żebyś tylko nie wpadł na pomysł zobaczenia go z bliska...

PS2 WERDYKT **MYSZAQ**

NAMCO STRZELANINA

GRYWALNOŚĆ:

1 or 2 Players

8 7 **8**

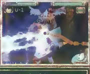
PLUSY	MINUSY
▲ wykonanie samolotów	▼ z bliska to nie jest takie piękne
▲ klimat powietrznych batalii	▼ eksplozje
▲ efekty dźwiękowe	▼ 18 misji jednak kiedyś się znudzi

CENY ZGRED ICL [illegible] NOŚNIK DVD

GITAROO MAN

Tak na oko - nie spodziewałem się rewelacji. Ale na oko to lekarz babie krople przepisał...

GITAROO MAN to kolejna gra "rytmiczna". Teoretycznie - po prostu "kolejna". Wcielasz się w niej w postać spokojnego, grzecznego i równo uczesanego chłopca o pseudonimie U-1, co to w chwili zagrożenia transformuje się, z pomocą swojego wiernego kundla wabiącego się Puma (?) w tytułowego Gitaroo-Manna - super-hirola w obcisłych, skórzanych ciuszkach i fikuśnym techno-kasku. Skąd nadchodzi zagrożenie? A czy to jest ważne...? Jak zwykle, musisz stawić czoła inwaz[illegible] rowo rąbnię[illegible] [illegible] ezkarnia po Ziemi, jak i w przestrzeni kosmi[illegible]



[illegible] do najłatwiejszych nie należą, toteż kolwiek proponuję Ci się skupić... Kierujesz znajdującym się pośrodku ekranu punktem, którym rzucasz - niczym latarką - "strumień światła", obracając [illegible] wokół wspomnianego punktu. Uwagę musisz zatem skupić, aby strumieniem ogarnąć pojawiającą się na ekranie linię - nad wyraz energicznie zmieniające kierunek ruchu, aby w odpowiednim momencie wciskać klawisz "kółko", czyniąc to gdy na linii pojawi się koło, tym samym pykając partie na gitarze. Co [illegible] określony moment, aby z instrumentu wydobywał [illegible] przedłużony dźwięk. Owe partie przerywane są tzw. walkami, podczas których za zadanie masz wciskać odpowiednie klawisze ("X", "kwadrat" itd.), gdy na punkt-HQ [illegible] ich graficzne [illegible] [illegible] aż? Złudne to jednak wrażenie - zapewniam Cię. Cały szkopuł tkwi w tym, iż poszczególne elementy - czyli "linie" i "walki" - dynamicznie się przeplatają, zaś timing odgrywa tu kolosalne znaczenie. Akcja toczy się w szaleńczym tempie, toteż klawiszami musisz operować niczym Jimi Hendrix "piórkiem".

MOJE TRZY GROSZE

Nie sądziłem, że po PARAPPIE i SPACE CHANNEL jakaś gra muzyczna zdoła mnie zaskoczyć. Muzyka jest wspaniała, przypomina gry z serii BUST A GROOVE, a "system" stanowi ciekawe rozwinięcie pomysłu "Tańczącego Psa" i chociaż zabawa zmusza do gapienia się w jeden punkt, to można przy okazji obserwować co się dzieje wokół. Dodajcie do tego bardzo spakslastą grafikę i pocieszny dizajn. GITAROO MAN posyła PARAPPĘ na emeryturę...!

8

Sclurbi

Oprócz sporych pokładów zręcznościowych (zapewniam - jest co szlifować!), GITAROO MAN został również wykonany na wysokim poziomie. Dzięki zaimplementowaniu takiego, a nie innego systemu zabawy, śmiało możesz przypatrywać się wydarzeniom na ekranie. I wierz mi - każdy spośród 10 poziomów prezentuje się smakowicie. Postacie w wersji "Deformed", komiksowy styl, sporo polygonów i żywa kolorystyka, a wszystko to dopakowane płynną animacją wywiera na Graczu pozytywne wrażenie. Momentami feeria barw zatyka dech w piersiach! Co się tyczy muzyki, to ścieżka została opracowana debeściarsko. Choć gitara może Ci się kojarzyć z nieśmiertelnym rockiem (hi Klepściatski Dziadu!), w GITAROO MAN uświadczysz zarówno tegoż gatunku, jak i metalu oraz kręcącej muzyki elektronicznej, ew. funky. Poszczególne kawałki zostały zaaranżowane wyśmienicie i podczas zabawy aż serce (tj. uszy) rosną!

U-1
Mojo King Bee
MISS

WERDYKT

KOEI MUZYCZNO-ZRĘCZNOŚCIOWA

GRYWALNOŚĆ:

1 or 2 Players

8

9

8

HIV

PLUSY	MINUSY
▲ muzyka, muzyka i wykonanie!	▼ brak wyraźnych
▲ dynamiczne zmiany charakteru rozgrywki	
▲ Versus	

OCENY ZGREDZIOŁI: KUJOT 7+ LOKI 8 NOŚNIK: DVD

KOEI odważnie eksperymentuje. Gra urzekła mnie zarówno przystępnym systemem zabawy, jak i wykonaniem. Chętnie doń wracam, bowiem dzięki systemowi oceniania występów (tzw. "Rank") wiem, iż muszę jeszcze sporo popracować nad techniką. I - co ważne - w praniu wyśmienicie sprawdza się również tryb Versus dla 2 Graczy. Jatka jest ostra, a sąsiedzi walą w rury, co bym wreszcie sprzęt przyciszył, donośnie manifestując, iż takie harce o godzinie trzeciej nad ranem nie przystoją![...]

PROG. MUZ

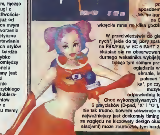
MagiX Music Maker

■ Wydawca Magix

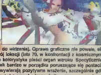
Programy firmy Magix cechują się bardzo przyjaznym dla użytkownika interfejsem, łącząc w sobie prostotę obsługi z zaawansowanymi możliwościami. Program ten więc już od pierwszej chwili zachęca swym wyglądem do prób stworzenia jakiegoś utworku. Estetyczne menusy, możliwość ustawienia jednego z wielu różnych stylów prezentacji graficznej, bardzo wygodny interface (szybko przemieszczamy się pomiędzy różnymi obszarami panelu sterowania, wykorzystany jest krzyżak oraz obie gałki analogowe) i niezmiernie cieszący fakt bardzo szybkiego dogrywania różnych dobieranych przez nas elementów przyciągają do zabawy z programem. Do wyboru mamy następujące gatunki muzyczne: pop/rock, muzyka lat 80, house, 2step, techno/trance oraz hiphop, które warunkują odmiany dostępnych loop'ów i instrumentów (dobra jakość sampli). Program jest znacznie uboższy niż tytuły z serii MUSIC GENERATOR (a co dopiero programy PC-towe), ale ma sporo zalet: całkiem nieźle brzmiące utwory komponuje się prosto i bardzo szybko (program opiera się na prostym wklejaniu loopów, które możemy nieco modyfikować oraz definiować takie efekty jak filtrowanie dźwięku, echo, wyciszanie, przełączanie pitch'u na daną wartość itd.), podobnie jak i teledyski do nich, a w trakcie odtwarzania możemy pobawić się mikserem, skretch'ować za pomocą gałki analogowej i ręcznie obsługiwać efekty wiążące się z wyglądem teledysku. Podsumowując: program przeznaczony dla amatorów, w którym nieźle brzmiące utwory tworzy łatwo, prosto i przyjemnie - czysta zabawa. [Kell]

SPACE CHANNEL 5 Part 2

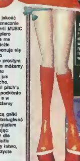
Inwazja przebrzydłych kosmitów na Ziemię, opanowanie jej mieszkańców, dzikie krzyki, wrzaski, złowrogie pomrukiwania, bohaterska próba odbicia zakładników, płytki odgłos wystrzeliwanych pocisków, łoskot osuwających się na grunt ciał oprychów, "hepiend" i napisy końcowe. Brzmi to co najmniej jak scenariusz kolejnego tandetnego filmu klasy "D", jednak treść owa stanowi również fabułę gry SPACE CHANNEL 5, onegdaj wyplutej na DC. W niej to, wcielwszy się w postać ponętnej laski imieniem Ulala - dziennikarki telewizyjnej, Twoje zadanie sprowadzało się do tępienia przybyszów, strzelając do tychże z mikrofonu (!!!), tym samym sposobem wyrywając ze szpon najeźdźców porwanych pobratymców. Jak na ironię, Dreamcast się przekopyrtnął, toteż SEGA skleciła sequel na Czarnulę. Cóż z tego wyszło? Już na wstępie zdradzę, iż gra wkręciła mnie na kilka godzin do tego stopnia, że zapomniałem o "puszczaniu wiatrów".



W przeciwieństwie do gier "muzycznych", jakie do tej pory zostały wydane na PSX/PS2, w SC 5 PART 2 nie musisz skupiać się na obserwowaniu jakiegoś durnego wskaźnika wybijającego rytm, tracąc tym samym przyjemność z oglądania wydarzeń na ekranie, lecz słuchać poleceń "przeciwnika", po czym - w rytm muzyki - wstukać odpowiednią kombinację. Choć wykorzystywanych jest jedynie 6 przycisków (D-pad, "X" i "O"), o pomyłkę nie tak trudno, bowiem sekwencje są trudne, a najważniejszy jest doskonały timing (kilka flop i do widzenia). Oprawa graficzna nie powala, ale ze względu na kiczowaty design ciuchów i wystrój lokacji (lata 70. w konfrontacji z kosmicznymi stacjami) może zauroczyć, tym bardziej, że żywa kolorystyka pieści organ wzroku. Specyficznie, aczkolwiek bardzo w porządku poruszające się postacie (plastikowe) wywierają pozytywne wrażenie, szczególnie gdy Ulala ciągnie za sobą oswobodzoną świtę - grupowe popisy, z przytupami i obrotami, rozpalają do czerwoności! Zaś muzyka - uderzająca w klimat funky, nie została niesłychanie dopasione, bo momentami mierzi urojonymi zapożyczeniami z Gorana Bregovica,), czy też charakterystycznymi dla "The Doors" organami, generalnie jednak wspaniale komponuje się z obrazem.



Wielbię wszelkie dziwactwa muzyczno-taneczne, toteż perypetie super-laski (chciałoby się użyć bardziej wymownego określenia .) Ulala przemówiły do mnie z miejsca. Grę doceniam za oryginalność, aczkolwiek jest sequelem - to raz, a dwa - pomimo rzuconego uroku, szybko się nudzi. Jednak, na szczęście, ciągnie do niej tajemnicza siła, co by od czasu do czasu sypnąć krótki szpil, odkrywając pierdoły w "galerii". Polecem □

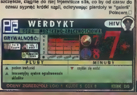


MOJE TRZY GROSZE

Kosmiczna reporterka Ulala znowu kręci nieźle tyłkiem, rozprawiając się z hordą małych kumpli (podobno). To lepsze niż PARAPPA, bo nie muszę gapić się w "licznik" jak sroka w kość. Siadam na kanapie, włączam głośno muzykę i naciskam w rytm klawisze - w nagrodę oglądam niezły rewio-musical. Szkoda, że dizajn postaci, w szczególności ufoków, jest tak choro-archaiczny (tu jest "plastik" z lat 60.), który pewnie zamiast przyciągnąć - odpycha (przynajmniej Europejczyka). □

7

Ściorbi



WERDYKT

HIV

SEGA MUZYCZNO-ZRĘCZNOŚCIOWA

GRYWALNOŚĆ:

7

8

7+

PLUSY	MINUSY
▲ poziom trudności	▼ szybko się nudzi
▲ innowacyjny system ogrzebowania układów	

OCENY ZGREDZIOLE: LOKI 8 KUJOT 5 COX 8

SPORTOWA

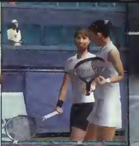
NFL Blitz 2002

- Wydawca .... Midway
- Grafika/Dźwięk 8/8
- Akcesoria .... 1-8 players

Hmm, w co ja się wpakowałam recka futbolu amerykańskiego! Tak szczerze mówiąc, tej recenzji w ogóle miało nie być, ale wyleciał nam jeden z tenisów goszczących obok.) Ponadto niejaki HIV stwierdził, że NFL BLITZ 2002 jest zaj..., co można mniej więcej porównać do próby nauczenia ojca przez syna robienia dzieci, hehe! Jedziemy. Po pierwsze i najważniejsze, gra nie jest żadną próbą symulacji futbolu amerykańskiego, jeno solidnym kawałkiem arcade'owego szaleństwa. Mówiąc prościej, to coś jak "kosz" w stylu NBA JAM, czy też hokej z serii NHL HITZ, więc reguły gry potraktowane są z przymrużeniem oka i pełno tu czystej jatki, idącej w parze z masą dobrej zabawy, cechującej od dawna "sportówki" MIDWAY. Główny cel jest prosty, wszak trzeba dobiec do linii końcowej boiska i założyć tzw. "przyłożenie", ewentualnie kopiąc piłkę trafić do "bramki". Oba wymienione zagrania są różnie punktowane, nie czas jednak i miejsce na objaśnianie zasad gry, bo to zajęłoby pół "ekstrima", a i tak dalej mało kto cokolwiek by wiedział. Powiem więc tak: jeśli kumasz choć trochę o co w tym wszystkim biega i dodatkowo lubisz arcade'owe (mocno arcade'owe) podejście do tematu, uderzaj w ten produkt jak w dym! Kochani, w życiu bym nie przypuszczał, że zarwę z tym tytułem kilka godzin! Sterowanie jest banalne, schematy ataków również (do wyboru przed wznowieniem), a dodatkowo całość niesamowicie ubarwia świetna grafika, jajcarski komentator i multum brutalnych, a przez to rajcujących dla oka zagrań! Dyscypliny owej dalej nie trawię, a i tak biję małe pokłony dla ludków z MIDWAY□ [Shiva]

7

WTA Tour Tennis



Sukcesy obu części fantastycznego VIRTUA TENNIS z DaCeka dały poszczególnym developerom siedzącym w "sportówkach" do myślenia. Problem w tym, że próbuje się tylko perfidnie, a przy tym dość nieudolnie kopiować najlepsze cechy tych ostatnich.

WTA TOUR TENNIS (CLIMAX T. - jap.) prosto z KONAMI Osaka jest potwierdzeniem powyższej tezy i niestety nie oferuje nic, co na dłuższą chwilę mogłoby przykuć Gracza do ekranu. Tytułowa licencja zawodowej, kobiecej organizacji tenisa zaowocowała wrzuceniem pokaźnej liczby najlepszych rakiet świata - szkoda czasu na wymienianie, bo wszystkie najważniejsze penny, łącznie z Williams, Hingis czy Davenport, doczekały się przeniesienia w świat gry. Można pyknąć tradycyjny singielek, jest i debel, są wreszcie zawody w trybie Mistrzostw czy pojedynczy meczyk. Brakuje jednak zdecydowania rozbudowania, jakie niesie z sobą VT, a całość opierająca się na wygrywaniu poszczególnych turniejów w najmniejszym nawet stopniu nie zachęca do zabawy. Przysłowiowym gwoździem do trumny nie jest jednak prostota i niewielka liczba opcji, ale dynamika oraz jakość rozgrywki. Wymiany piłek są ślamazarne, sposób poruszania się zawodniczek po korcie też odbiega od ideału (zanim dobiegnie kobita pod siatkę, idzie przysnąć - ironizuję ofkoz, ale oceniam przez pryzmat tenisów SEGI). Grafa mocno średnia, z dziwnie rozmytymi momentami teksturami, widocznym brakiem AA pełnej sceny, a i animką potrafiącą na moment chrupnąć - nie zdziwi Cię więc chyba specjalnie, że nad walorami wizualnymi dalej rozwodzić się nie będę.

WERDYKT SHIVA

KONAMI SPORTOWA

Players

5 5 4

PLUSY	MINUSY
▲ licencja WTA	▼ słaba dynamika ▼ z czasem nuda

4+

NOŚNIK CD

Kończąc ów krótki przekaz radzę zwrócić uwagę na sąsiednią stronę, która kusi swymi wdziękami dużo mocniej, aniżeli ta, na której się znajdujesz. Jeśli już koniecznie szukasz dobrego tenisa i nie posiadasz DC, SMASH COURT jest po prostu obecnie najrozsądniejszym wyjściem - bądź co bądź omawiany WTA TOUR, pomimo że od KONAMI, spokojnie można i, co więcej - trzeba, sobie darować □

Hard Hitter 2

Przyznam szczerze, że HARD HITTER 2 stanowi dla mnie pewnego rodzaju, de facto jak najbardziej pozytywną, niespodziankę. W prawdziwym już zalewie gier z zieloną piłeczką wypada powyżej przeciętnej, plasując się w moim prywatnym rankingu na drugim miejscu. Fakt, że nie jest to żaden ósmy cud świata, ale... Oprócz tradycyjnych trybów rozgrywki z "czempionatem" na czele, pokuszono się o dodanie kilku mini-gier a la VT/VT2, nie ma tu jednak mowy o takiej ich liczbie i jakości jak w wyżej wspomnianych, a wszystko sprowadza się do kilu prostych zadań typu: trafić w znajdujący się na korcie baton itd. Słowem, tak trochę na siłę. Brak tu licencji, toteż wrzuconych kilkunastu "chopków" oraz kobiet stanowi wymyślone przez autorów postacie, z poprzekręcanymi nazwiskami. Tyle pierdół, bo gra się całkiem "simpatycznie"! Zwłaszcza na początku, kiedy wchodzi większość soczystych uderzeń - tyle że po chwili uświadamia sobie człowiek, że coś tu jest nie tak: zbyt prosto, zbyt nienaturalnie (wchodzą prawie wszystkie backhandy...), zbyt cukierkowo. O, właśnie - grafika z gatunku miłych dla oka (niektóre laski naprawdę fajnie "zrobione", zwłaszcza na Replayach), tyle że dość prosta, bez fajerwerków.

Daruj sobie - mimo wszystko - HH2 bo przecież w dobrej grze wideo nie chodzi o to, by popykać trzydzieści minut, uśmiechnąć się kilka razy, stwierdzić, że "nawet fajne" □

WERDYKT SHIVA

MAGICAL SPORTOWA

4 Players

6 5 5

PLUSY	MINUSY
▲ tracking ▲ miła dla oka grafa	▼ nudzi się

6-

NOŚNIK CD

SMASH COURT PRO TOURNAMENT

To najlepszy obecnie tenis ziemny na PS2. Fotel lidera odda jednak dosłownie za moment, bo konwersja VIRTUA TENNIS 2, o czym szumnie donosi SEGA, jest na ukończeniu!

Jak sam widzisz, sukces obu części ziemnego tenisa SEGI, pod wszystko mówiącym skrótem VT, zmusił nawet takie NAMCO do wyplucia na rynek produkcji utrzymanej w bardzo zbliżonych klimatach. Oto japoński gigant rezygnuje z dotychczasowego stylu, polegającego na wrzuceniu do serii SMASH COURT dziecięcych postaci, kolorowych kortów i tym podobnych pierdółek, na rzecz znacznie większej dawki realizmu. Postarano się o licencje, wykonano od podstaw engine, skopiowano częściowo najlepsze cechy VT - no i efekt końcowy właśnie możemy podziwiać.

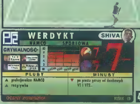
A naprawdę jest co! Szczerze przyznam, że odpaliłem SCPT bez specjalnego entuzjazmu - po części dlatego, iż wcześniej mocno napalony zmagałem się z WTA TOUR TENNIS (w końcu KONAMI...), by po dwóch godzinach zażenowany rzucić pada. Tyle że tutaj entuzjazm zaczął rosnąć z każdą minutą, a gra jest naprawdę nieźle wykonana i stanowi obecnie najlepszą alternatywę dla hitów z DeCeka. Zacznijmy od tego, że przygotowano pokaźną liczbę opcji i trybów zabawy, poza standardowymi mistrzostwami i zwykłym meczykiem (singiel, debel, debel mieszany), zmierzyć się można w interesującym trybie Challenge. Opcja polega na wybraniu i następnie wytrenowaniu danej postaci, przy czym, niestety, nie ma się co doszukiwać analogii z drugą częścią VT - nie ta klasa. Tu nie ma takiego rozbudowania, mnogości zadań i tych wszystkich smaczków, cechujących odpowiednika z DC. Poza tym, wrzucono Time Attack (grasz mecz za meczem na czas, w celu wpisania się na listę rekordów) i całą masę różnych bonusów do zdobycia, łącznie z odkrywaniem nowych zawodników/zawodniczek, kortów itd.

O, właśnie - a propos zawodników. Licencja jak wspomniałem jest, doczekasz się zatem tacjat gwiazd pokroju Hingis, Seles, Davenport, Samprasa, Agassiego czy Raftera. Milutko. Co więcej, dane Ci będzie zagrać na trawiastych kortach Wimbledonu, wziąć udział w US bądź Australian Open. Tak, tak - turnieje Wielkiego Szlema (i nie tylko ofkoz) bez wątpienia dają tutaj radę! Podobnie zresztą, jak sama rozgrywka, w mniejszym bądź większym stopniu wzorowana na zmaganiach z obu tenisów SEGI - wprawdzie gra się inaczej (mniej dynamicznie), ale też jest bardzo podobne wyczucie piłki oraz system zagrań. Bolączką wydaje mi się być brak paska siły serwisu, bo cała reszta bardzo pozytywna - świetnie idzie wykonać dropshoty (zwłaszcza posyłając piłeczkę z głębi kortu), momentami wchodzą też piękne zagrania z backhandu. Ogólnie, szczerze polecam pobawić się dłuższą chwilę, co i rusz odkrywałem jakieś drobne smaczki. Fajną sprawą są pojawiające się na ekranie "komentarze", oceniające styl odbicia oraz wyraźna smuga ciągnąca się za piłką po posłaniu jej w wyjątkowo mocny sposób - niby nie ma to nic do rzeczy, a jednak później brakowało mi owych rzeczy w pozostałych tenisach. Aha! Ważna rzecz - jak na mój gust loby są wyjątkowo nijakie - ciężko o udane zagranie tego typu, nawet gdy przeciwnik jest przy samej siatce.

2P PRESS START BUTTON

W ekspresowym skrócie rzeknę tylko jeszcze, iż grafa jest dobra i tylko dobra. Szczerze polecam wszystkim maniakom tenisowych zmagań zabawę z nowym SMASHem. □

2P PRESS START BUTTON



PLUSY	MINUSY
▲ profesjonalizm NAMCO ▲ rozgrywka	▼ po prostu gorszy od dc-kowych VT i VT2...

UEFA CHAMPIONS LEAGUE

SEASON 2001/2002

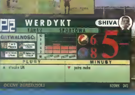
Początkowo sądziłem, patrząc na tytuł, że to może być któreś z tych piłeczek INFOGRAMES oparta o licencję UEFA, ale koniec końców okazało się, że gra stanowi nowy produkt teamu SILICON DREAMS/TAKE2. Hmm, fajnie - tak sobie kombinowałam, zwłaszcza że tegoroczne rozgrywki Ligi Mistrzów nabierają właśnie rumieńców, więc temat jak najbardziej na czasie.

Mam mieszane uczucia, cholernie mieszane. Z jednej strony UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2001/2002 zaskakuje kilkoma ciekawymi aspektami, z drugiej rażące niedociągnięcia i błędy nie pozwalają bez nerwów w nią szarpać. Ech! Nie jest ani próbą podróbki ISS-a, ani FIFY, co już samo w sobie zaliczam na plus; szarpie się inaczej niż w wyżej wspomniane i widać nutkę oryginalności. Konfiguracja ustawień na padzie (do wyboru trzy różne kombinacje) wprawdzie nawiązuje pośrednio do 'fifki' i 'ajsesa", lecz system gry, podań i rozgrywania akcji to trochę inna bajka - przede wszystkim, oprócz paska siły strzału, wrzucono pasek siły podania na dobieg! Im dłużej przytrzymasz przycisk, tym ono będzie mocniejsze i wysokie. Patent się sprawdza, dobra rzecz. Cóż z tego jednak, skoro brak płynności w konstruowaniu akcji definitywnie przekreślił ten tytuł, jako godną uwagi piłkę. Wszystko jest zbyt anemiczne - na litość boską, gość składa się do przewrotki jakby w zwolnionym tempie! Podobnie start do główki czy przyjęcie futbolówki ciałem. Gra głową to zresztą jakieś nieporozumienie i w przypadku górnych piłek zawodnicy w 95% przypadków nie wyskakują do niej (!), tylko stoją w miejscu przyjmując ją na klatkę piersiową. Wygląda to ... komicznie? Fatalnie wykonuje się stałe fragmenty gry (zero precyzji, dużo przypadku),

interwencje bramkarzy momentami śmieszą i całości nie ratują nawet przyzwoicie opracowane strzały (można konkretnie podkręcać).

Szkoda, bo to naprawdę mogła być dobra produkcja - pełne licencje (nazwiska, stadiony), cała otoczka Ligi Mistrzów (hymn, manusy w trakcie meczu, statystyki, bonusowe wstawki filmowe z prawdziwych meczów), fakt wrzucenia dużej liczby klubowych drużyn historycznych (jest np. Juva z 1985 z Bońkiem w składzie) itd. Fachowo jak rzadko nawijają komentatorzy, a i grafika 'ujdzie'. UEFĘ zabija jednak animacja (Motion-Capture porażka) i wszystko to, o czym wyżej wspominałam.□

No dobra nie musisz grać w "Uefę" Włączę Ci PES



WERDYKT SHIVA

TAKSY SPORTOWA

GRYWALNOŚĆ:

6 8 5-

PLUSY	MINUSY
▲ otoczka LM	▼ petra racha

OCENY ZGREDZIOLI KOSMIK DVD

SPORTOWA

World Tour Soccer 2002

- Wydawca .... 989 SPORTS
- Grafika/Dźwięk 7/7
- Akcesoria ..... 1-8 player(s), 253 KB

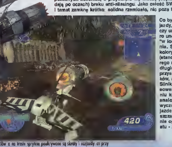
W gruncie rzeczy nie recenzujemy poszczególnych wydań danej tej samej gry na różnych rynkach, ale w przypadku WORLD TOUR SOCCER 2002 pokuszę się o krótką notkę, nie dlatego, że ładnie komponuje się na stronie z UEFĄ, jeno dlatego że 989 SPORTS (amerykańskie SONY) całkiem nieźle dopakowało i usprawniło europejską wersję THIS IS FOOTBALL 2. Poprawiono głównie animację piłkarzy, jedną z największych bolączek PAL-owego TIF-a. Dodano kilka nowych ruchów/zagrań, a koleście odpowiedzialni za Motion-Capture mogą dostać po piwie - nie wiem jak, po co i kiedy, ale w porównaniu do 'europejczyka' piłkarze nie poruszają się już w tak dziwny, skokowy sposób. Zyskała na tym płynność akcji, która przeprowadza się w WTS2002 naprawdę z polotem - system podań jest czytelny, z wyczuciem można wypuszczać skrzydłowych 'w uliczkę' (środkiem znacznie gorzej). Strzały... hmm... takie sobie, cokolwiek to znaczy, a interwencje golkiperów to niestety wciąż banan na gębie. Pod kątem opcji i dostępnych drużyn rewelka - mnóstwo lig, narodowych jedenastek itd. Wpakowali nawet z klubowych teamów Wisłę, ale dlaczego nazywano ją "Kraców" (autentyk!), to nie wiem - reszta w oparciu o licencję FIFPRO pozwala cieszyć się oryginalnymi składami. Szczerze mówiąc, w porównaniu do ostatniej FIFY, gra wypada zdecydowanie lepiej od tej ostatniej, co jak dla mnie już jest sukcesem developera (TEAM SOHO). Od ISS-ów i innych PES-ów dalej dzieli ją przepaść, jednak jeśli szukasz szybkiej, bardziej arcade owej piłki, to tutaj zabawisz się całkiem nieźle, zapewniam.□

LAP 1/3
TIME 1:14 50
LEAD 0:11 35
HITS 11
POS 2/
352

STAR WARS RACER REVENGE

Strzelanki, wyścigi, strategie, gry akcji - czy jest gatunek, do którego LUCAS ARTS nie wrzucił swoich trzech groszy z tematyką 'Gwiezdnych Wojen'? SW RACER REVENGE jest w prostej linii sequelem wydanego solidny kawałek czasu temu (na piece i DC) racerka pod bardzo podobnym tytułem SW EPISODE I RACER. Podobnie jak w przypadku poprzednika, tak i tu temat przewodni stanowią wyścigi podów ze świata 'Star Wars', dodajmy że wyścigi przy fantastycznych, nieprawdopodobnie szybkich prędkościach. Do wyboru czeka kilkanaście pojazdów, kontrolowanych przez różne postacie z sagi GW, różniących się między sobą kilkoma parametrami: szybkością maksymalną, łatwością prowadzenia, przyspieszeniem itd. W jedynie słusznym trybie mistrzostw, pody - w miarę wygrywania kolejnych tras - upgrade ować można za pomocą zdobytych w każdym wyścigu 'truguttów', czyli innymi słowy kasy zgarnianej za dobrą jazdę (punktuje się zarówno całkowite zniszczenie i wyeliminowanie pojazdów przeciwnika, jak i miejsca zajęte na mecie).

Pomyka się fantastycznie! Po dopakowaniu danego poda na maksymalne statystyki, szybkość gry zrywa kaski! Początkowe 'tak sobie" to pic na wodę - dopiero po podrasowaniu pojazdu poczuć można rzeczywisty obraz SWRR, zwłaszcza że trasy są zaprojektowane z polotem i momentami niebywałą finezją twórców. Ludziska, na ekranie miejscami jest sporo animowanych elementów (tu się coś przesunie, tam coś przeleci), a na trasie sprytnie poukrywane są skróty i rozjazdy, co przy ogromnych szybkościach z jakimi się tu pędzi musi i robi niezwykle pozytywne wrażenie. Ponadto gra nie ma większych tendencji do zwalniania i wyświetlana animka daje radę, że hej! Duża dynamika zabawy idzie w parze z całkiem niezłą oprawą - tekstury są w wysokiej rozdzielczości, ze smakiem użyte, elementów na ekranie momentami mamy w pokaźnych ilościach, a przyczepić się muszę jedynie do fatalnego w skutkach (ząbki dają po oczach) braku anti-aliasingu. Jako całość SWRR wypada przez to bez rewelacji i temat zamknę krótko: solidne rzemiosło, nic poza tym.



■ Na ekranie miejscami jest sporo animowanych elementów, a na trasie sprytnie poukrywane są skróty i rozjazdy, co przy ogromnych szybkościach z jakimi się tu pędzi musi i robi niezwykle pozytywne wrażenie

MOJE TRZY

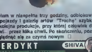
Byłem przekonany, że SW RR będzie naprawdę solidnym tytułem i prawdziwą konkurencją dla nowego WIPEOUTa. Niestety - wielkie rozczarowanie. Gra jest zbyt łatwa, pojazdy latają jak jakieś "bez gniotu". Rozwiązanie - gdzie ta precyzja w sterowaniu, gdzie czucie w trakcie śmigania z wielką prędkością? Rozczarowała mnie nawet grafika, a sądziłem, że ta jak co, ale właśnie ten element będzie jedną z najmocniejszych stron tych wyścigów. Dobrze, że chociaż niektóre trasy są fajne.

7-

Kali

Co by specjalnie nie nudzić się podczas jazdy, developer przygotował kilka rzeczy urozmaicających rozgrywkę - numero uno stanowi przycisk, który naprawia "w locie" wcześniej powstałe zniszczenia. Stan pojazdu obrazuje na mapce kolorystyka poszczególnych jego części (standard). Do tego dochodzi turbo, którego używanie musi być ostrożne - zbyt długie bądź zbyt częste korzystanie z przyspieszenia powoduje wybuch silników, a co za tym idzie - koniec zabawy. Silniki to zresztą ciekawa sprawa - zastosowano patent polegający na sterowaniu każdym z nich przy pomocy gałek analoga (lewy i prawy) - łatwiej wtedy wyczuć pody, ale też kontrola nad pojazdem jest doprawdy hardcore owa i, szczerze mówiąc, patent ów nie przypadnie ogromnej większości z Was do gustu - zapewniam.

LAP 1/3
TIME 1 2 02
LEAD 0 10 40
HITS 60
POS 5/8
199



Szpilę skończyłem w niespełna trzy godziny, odblokowując wszystkie pojazdy i galerię artów. "Trochę" szybko, co? SWRR to kolejna produkcja, przy której człowiek doskonale się bawi... przez kilka chwil. Po skończeniu, pozostaje tylko rozglądnąć się za czymś nowym. □

WERDYKT **SHIVA**

LUCASARTS WYŚCIGI

GRYWALNOŚĆ:

7
7
7+

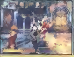
PLUSY	MINUSY
▲ dynamika	▼ zbyt krótka ▼ niedociągnięcia techniczne

OCENY: KUJOT 7, SCIERA 7+, COX 7, NORBY 7, PLAY 7+, ROSIK [illegible]

Pamiętacie EVERGRACE? Był to jeden z pierwszych, lecz również jeden z najsłabszych eRPeGów powstałych na PS2, zresztą odpowiedzialna za niego firma FROM SOFTWARE słynie z wypuszczania takich wątpliwej jakości pozycji. Goście chyba nigdy się nie nauczą robić porządne gry, czego najlepszym przykładem niech będzie ich najnowsza produkcja, która pod nazwą FOREVER KINGDOM właśnie zawitała w USA. Nie dajcie się jednak zwieść propagandzie - pod tym tajemniczym tytułem kryje się nic innego, jak sequel wspomnianej na początku "wtopy", który, to już muszę zaznaczyć na wstępie, jest jeszcze gorszy od pierwowzoru!

Zacznijmy od oprawy. Gierkę otwiera dynamiczne anime, zapowiadające nie lada emocje, jednak klimat od razu leci na ryj, gdy po wstępie objaśniającym o co chodzi w tabule, wrzuceni zostajemy do znanego nam, upapranego w kiczowatych barwach otoczenia. Poruszające się w nim postacie wyglądają jakby je odlało z plastiku jakieś niedorozwinięte dziecko, a "dizajn" przeciwników to po prostu koszmar (świnie jakieś...)! Już pierwsza część odznaczała się większą estetyką wykonania, chociaż obiekty posiadały nieco mniej szczegółów. Udźwiękowienie pozostało w miarę takie same (średnia krajowa netto), zmianie uległ jednak system rozgrywki. Zamiast dwóch, rozgrywających pojedyncze, acz równoległe misje postaci, dostajemy od razu trójkę herosów, którzy na wstępie zostają w prezencie obdarowani specyficzną klątwą, łączącą ich paski energii w jeden, który po wyczerpaniu powoduje natychmiastowy zgon wszystkich członków drużyny. System walki opiera się na gromadzeniu energii (poprzez zadawanie lub otrzymywanie obrażeń) potrzebnej do wykonywania technik specjalnych (Palmire Actions), które w pewnych warunkach można łączyć w combosy. Nie jest to takie proste, zwłaszcza że walki odbywają się w czasie rzeczywistym, a utrudnia fakt, że sterujemy tylko jedną, wybraną postacią, a reszta zazwyczaj po prostu się obija, reagując tylko wtedy, gdy jakiś przeciwnik znajdzie się tuż obok, ewentualnie gdy każemy delikwentowi wykonać PA. W praktyce, połączenie tego z owym wspólnym paskiem energii powoduje, że starcia są niezwykle ciężkie i trzeba niesamowitego refleksu oraz zręczności, aby nie kończyły się szybkim zgonem. Jeśli chodzi o tabułę i ogólnie otoczkę gry, to wszystko byłoby dobrze, gdyby akcja była prowadzona w jakiś sensowny sposób - niby mamy jakieś uwikłane w wojnę (o miedzę) wioski, jakiś tajemniczy kataklizm sprzed roku i grono enigmatycznych postaci, lecz trywialne podejście do przebiegu wydarzeń oraz debilne dialogi, rozsypują dobrze zapowiadającą się układankę. Jak dla mnie ta gra to totalny kicz, nie pomagają nawet liczne dodatki i w miarę rozbudowany system wyposażenia. □

FOREVER KINGDOM



WERDYKT STAR

FROM SOFTWARE	RPG
1 Player	PS2 Memory Card 30KB
4 5 3	3+

PLUSY	MINUSY
▲ mini system? ▲ fajne demko	▼ cała reszta

OCENY ZGREDZIOLI: ROŚNIK DVD

PAC-MAN WORLD 2

PAC-MAN i wszelkie jego odmiany towarzyszą NAMCO, a co za tym idzie - konsolom SONY, "od zawsze". Oprócz niezliczonych klonów oryginału, na PSX powstała pierwsza pozycja w dziejach serii utrzymana w konwencji platformówki 3D. I choć nie zabłysła specjalnie wyraźnie, NAMCO nie odpuściło, szykując sequel, tym razem na Czarnulę.

Główny bohater porusza się w pełnym 3D - zbierając kultowe "kropki" i masę innych pierdół (m.in. owoce), jak również połykając duszki - jednak poszczególne tereny działań zostały mocno ograniczone gabarytowo, w efekcie czego rozgrywka bardziej przypomina przygody CRASHa niż np. SPYRO. Gra została podzielona na 7 tematycznych światów (od rodzinnej wioski Pac-Mana, przez las, po góry i krainę duchów), w związku z czym Paca czeka sporo skakania, pływania i nurkowania, czy też trzepania skór napotkanych oponentów, także bossów, wszystko dzięki swym umiejętnościom (po zdobyciu konkretnych gadżetów - np. motyw znany z "jedynki" - połknąwszy metalową kulę, żółty koleś może chodzić po dnie zbiornika wodnego), a i mini-gry go czekają (łódź podwodna, żadna tam żółta!). Podczas rozgrywki niezwykle denerwuje fakt, iż po stracie życia wszystkie fanty (których może być od zatrzęsienia) dotychczas zebrane na danym poziomie, wracają na swoje miejsce. Masz ci los... Niezadowalająco pracująca również kamera, często się gubiąc lub ukazując pole zmagań pod debilnym kątem.

Cóż NAMCO zakładało osiągnąć wydając ten tytuł? Hm, nie zczajem, wszak PAC-MAN WORLD 2 przy konkurencji (JAK&DAXTER) wypada jak ten wyliniały kogut udający orła! W sferze grywalnościowej pozostawia sporo do życzenia, głównie za sprawą braku wyrazu i... hm... niezbyt przekonującego do siebie głównego bohatera, a i oprawa nie jest godna Czarnuli (przejrzysta, bez fajerwerków). Co prawda po zdobyciu specjalnych tokenów lub dotarciu do ukrytych lokacji, otrzymasz możliwość szarpnięcia w klasycznego, lecz w 3D w rzucie izometrycznym PAC-MANa, a nawet w oryginalną, archaiczną wersję, tyle że to wszystko już było... Tytuł ów nie przemówi do Ciebie, za co pukiel włosów daję, raczej do młodocianych, wręcz smarkatych Graczy, a ocenę dedykuję maniakom serii. □

■ W zasadzie wszystkie zasady gry pozostały niezmienione, środowisko wygląda [illegible] podobnie. Rajcowność też uległa zmianie - na gorsze. Takie czasy.

WERDYKT HIV

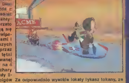
NAMCO	PLATFORMOWA
1 Player	PS2 Memory Card 34KB
6 6 6	6

PLUSY	MINUSY
▲ dzieciak może się ucieszyć	▼ wilk morski niech sobie odpuści..

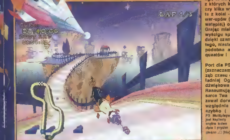
OCENY ZGREDZIOLI ROŚNIK DVD

LOONEY TUNES
SPACE RACE

Ilekroć na mój tępy łeb spada lśniące pianino, różowy słoń lub pancerny sejf, zawsze odnoszę nieodparte wrażenie, iż gdzieś nieopodal czai się futrzak, co go Królik Bugs zowią. Macham łapami jak flipery w automacie w nadziei, iż "przypadkiem" trafię go na tyle skutecznie, że wyglądać będzie niczym Zenek Kowalski po wywiadówce. LOONEY TUNES: SPACE RACE to tytuł, który onegdaj trafił na Dreamcasta, obecnie jako port wjechał na tackę Czarnul.



Do zwariowanych wyścigów przystępują m.in. Bugs, Kot Sylvester, kojot Wile E., nawiedzony Y. Sam oraz "zakręcony" Taz. Każda z postaci dosiada przypisany sobie wehikuł o właściwościach antygrawitacyjnych. Bo trza Ci przecie wiedzieć, iż zawody odbywają się na torach kojarzących się z wipe-outowymi - przypominają lewitujące rynny, z licznymi rozjazdami i garbami. Poszczególne trasy porozrzucane są po najodleglejszych zakątkach galaktyki. Nebula trąci hardcore'em, trasa wiodąca przez pasmo asteroidów pełna jest zgubnych meandrów, futura-city tętni życiem, a i Mars dopakowany jest charakterystycznymi (dla animowanej serii) elementami. Główny tryb - Tournament - został podzielony na 4 ligi, te na puchary, z których każdy liczy kilka wyścigów. Za odpowiednio wysokie lokaty łykasz tokeny, za te z kolei - masę bonusów. Zabawę urozmaica motyw zbierania power-upów (rządzą środki perswazji idiotycznej, o których prawię wa wątpię;) oraz dopalaczy. Grając miałem zwiewną nadzieję, iż wkrótce, wręcz w kolejnym wyścigu spotka mnie wielkie szczęście, zmiana na miarę Euro, dzięki czemu gra zyska ogromnie na wartości merytorycznej. Nic z tego, niestety. Następujące po sobie wyścigi mulą, tory są do siebie podobne, a mimo wszystko gra wciąga za sprawą porąbanych questów i non stop akszyn' na wysokim poziomie.



Port dla PS2 wypada nieco lepiej od matrycy pod kątem wykonania (zaznaczam, iż postacie pociągnięte zostały cel-shadingiem), choć ząb czasu daje o sobie znać, a i WACKY RACES prezentuje się ładniej. Ogólne wrażenie podbija wyśmienicie opracowana ścieżka dźwiękowa (funky-bluesowo-technieste kawałki i taunty rulz!). Reasumując, choć w LT: SPACE RACE możesz się zakochać, tak serce Twe zawał dorwie względnie szybko ( )

PS: Multiplayer jest kapitalny, engine ładnie zipie i prychie głośno ♫ [hiv]

WERDYKT HIV
INFOGRAMES WYŚCIGI
4 Players 72 kB 6 8 6+

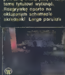
PLUSY	MINUSY
▲ klimat i gegi	▼ mało zróżnicowane trasy
▲ questy	▼ piaskowaty handling

OCENY ZGREDZIOLI:

LARGO WINCH

Solowych twardzieli mieliśmy już całą masę, by wspomnieć tylko Snake'a, Gabe'a Logana i Larry'ego Crofta (or sth.). Do tegoż wybitnego panteonu usiłuje dobić Largo Winch. Już na wstępie ma nad rywalami przewagę, bowiem jako jedyny z wymienionych jest bohaterem tytułowym. Ale czy z takimi pikselami na ryju można stać się bożyszczem tłumów? Niby przykład Ściery dowodzi, że tak, ale on nie jest z tej planety...

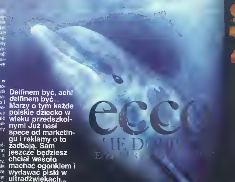
Fabuła nie odgrywa większej roli - dodano ją "na doczepkę" (podobno gra jest oparta na jakimś serialu, ale nie potwierdzam tej informacji - zresztą ten fakt i tak nie powinien Cię zachęcić). Że niby jakaś południowo-amerykańska organizacja opanowała jakąś fabrykę, że niby Largo i jego ekipa będą ją odbijać itd. Każda misja jest oparta na innym scenariuszu, co nie sprzyja spójności fabuły. Zresztą brak owego wątku scalającego jest chyba najmniej poważną wadą, jaką można temu tytułowi wytknąć. Rozgrywkę oparto na oklepanym schemacie skradanki. Largo porusza się ciszej niż parafianin spóźniony na nabożeństwo, chowa się w cieniu i powala oponentów profilaktycznym uderzeniem w karczycho. Jeśli zostanie zauważony, grzmoci przeciwnika krótkim combosem, czy to nogą, czy ręką. Zaiste wciągające. Od czasu do czasu przyjdzie mu odbić jakąś ważną personę czy też rozbroić bombę. Żadna z tych czynności nie wymaga od Gracza nadludzkiego wysiłku intelektualnego (bo i po co?). Z miernym poziomem grywalności idzie w parze wykonanie - niniejszym Largo otrzymuje tytuł najbardziej kwadratowych pleców TPP (nawet ludziki z SYPHON FILTER to przy Winchu pełne gracji baletnice). Muzyka - w zamierzeniu pompatyczna, mająca nadać rozgrywce specyficzny klimat i efekt osiąga - wszak w żadnej innej grze nie masz okazji słuchać tego samego motywu przez kilka misji z rzędu. I bynajmniej wcale się nie czepiam. Zresztą, cokolwiek bym tu napisał, zapewne i tak nie zechcesz zweryfikować mojego bełkotu empirycznie i bardzo dobrze...□



WERDYKT KOSO
UBISOFT PRZYGODOWA
1 Player Memory Card 1 blok 3 4 3

PLUSY	MINUSY
▲ gra na PSX	▼ wykonanie
	▼ odtwórczość

OCENY ZGREDZIOLI:



elfiny to niby takie milutkie stw[illegible] [illegible] wysokim ilorazie inteligencji, co? [illegible] dział, że to chytre gnojki, które [illegible] ła kule ławic ryb, dzielnie, wesoło [illegible] piekło [illegible] i innymi, jak zagonić mniejsze ryby w jedno miejsce i im odgryźć im głowy?! Kolejne [illegible] ostro kombinują, ostatnio nawet okazało się, [illegible] podjedają specjalny rodzaj wodorostów, powodujący chwilowe zaburzenia w ich błędniku (taka mała, podwodna jazdeczka)! Jednym słowem, dają czadu. I chociażby dlatego warto rzucić okiem na konwersję dacekowego ECCO THE DOLPHIN, która właśnie wylądowała na PS2.

Historia jest prosta. Cywilizacja ludzi i delfinów od lat żyła w zgodzie, dopóki pewnego razu nie zaatakowało jej zło z kosmosu (hmmm ..). Teraz jedyną nadzieją na obronę tego świata jest Ecco - młody delfin, który musi odzyskać artefakty pradawnej mocy swojej rasy. . Tratatata-blablabla. . Wszystko i tak sprowadza się do wykonywania kolejnych questów (trzeba uratować uwięzionego wieloryba, pokonać rekiny, wziąć udział w podwodnym wyścigu, pomóc kumplom, przegonić wrogą ławicę itd.), a w efekcie - kolekcjonowania odpowiednich kryształów. Przyjemna, odprężające, choć bez przesady - rozgrywka nie wypali Ci dziury w mózgu .

Podwodny świat to niezwykle barwne miejsce, tak więc designerzy mieli szerokie pole do popisu. Płytkie laguny z białym piaskiem, miejscami porośnięte zielonymi algami, jaskinie z ostrymi, ciemnymi skałami akweny pełne odnóg i korytarzy, głębokie szczeliny ciągnące się gdzieś w dół . To właśnie świat, który czeka na Ciebie pod błękitną taflą morza. Muszę przyznać, że wszystko wygląda naprawdę dobrze, sprawiając realistyczne wrażenie. Efekty świetlne refleksy, światło przebijające się przez falującą toń morza, wywołują takie relaksujące wrażenie. Choć z drugiej strony (z racji tego, że technicznie grafa ulokowana jest gdzieś w standardach DC) pole widzenia bywa czasami zbyt zawężone, no i obiekty otoczenia miejscami są wykonane zbyt surowo, drugi Playek z pewnością mogliby dorzucić im więcej polygonów . Szkoda.

Gra, w której śmigasz opływowym, mega szybkim delfinem nie mogła by się obyć bez takiego właśnie, starannie odwzorowanego koleżki. I na szczęście developer stanął na wysokości zadania. Ecco wygląda jak żywy, potrafi nurkować z ogromnym impetem, wyskakiwać nad powierzchnię wody, wypuszczać charakterystyczny sonar, a nawet utrzymywać się na tafli morza na rytmicznie poruszającym się ogonie. Również do innych mieszkańców głębin - ławic ryb, rekinów, żółwi, ośmiornic, czy wielorybów nie ma zastrzeżeń. Wyglądają wporzo. I to chyba tyle - gra nie powala, z pewnością ma trochę technicznych niedoróbek, a jednak włączona raz na jakiś czas emanuje dziwnym magnetyzmem, przyciąga. Czy myśl, że powinno się ją puszczać w domach dla psychicznie chorych i więzieniach, jest na miejscu? Ghe, ghe ...

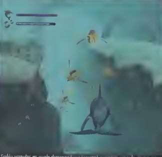
Delfinem być, ach! delfinem być... Marzy o tym każde polskie dziecko w wieku przedszkolnym! Już nasi spece od marketingu i reklamy o to zadbają. Sam jeszcze będziesz chciał wesoło machać ogonkiem i wydawać piski w ultradźwiękach...

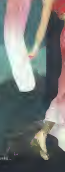
MOJE 3 GROSZE

Gdy pierwszy raz odpalisz ECCO - będziesz zachwycony. Delfin zachowuje się i wygląda jak... delfin.), jeszcze lepiej się nim steruje, a sam podwodny świat jest prawie "hiperrealistyczny". Szkoda, że efekt wizualny nie ma przełożenia na grywalność, zabawa po krótkim okresie czasu po prostu się opuzi, może z tego powodu że dizajn "poziomów" jest ciągle taki sam

7

Mr.S





Grafika wprowadza nie pewnie złożoność ([illegible]), a [illegible] ... To takie uspokajające (nadaje się na terapię)

WERDYKT MYSZAO

TPA PRZYGODOWA

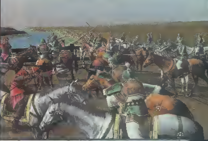
GRYWALNOŚĆ: 6 8 **6**

PLUSY	MINUSY
▲ podwodny świat	▼ braki w oprawie
▲ wygląd delfina	▼ specyficzny klimat nie każdemu odpowiadający
▲ relaksujący klimacik	

OCENY ZGREDZIOLI, KUJOT 7 MIV 84

Pila

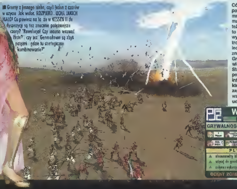
決戦II
KESSEN™



■ Tutaj wbrew pozorom jest w miarę spokojnie. W KII możemy oglądać prawdziwe rzezie, w których udział biorą setki żołnierzy, spokojnie, płynnie obracając kamerę gałką analogową, a nawet wziąć w nich udział siekając naginatą!

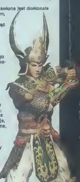
Pierwsza część KESSENa, wydana równocześnie z premierą PlayStation 2, pozamiatała swego czasu wszystkich równiutko swym wykonaniem. Tytuł robił POTĘŻNE wrażenie i zdobył rozgłos, mimo że w kwestii samej rozgrywki można było wskazać wiele niedociągnięć i uproszczeń. Przy produkcji drugiej części tej strategii autorzy musieli mieć świadomość, że tym razem trzeba będzie, przy zachowaniu tego niesamowitego klimatu, znacznie bardziej dopracować i rozbudować samą grę, by przykuła ona uwagę Graczy i zdobyła dużą popularność - dlatego też z pewnością wielu z Was tak jak ja z utęsknieniem wyczekiwało nadejścia sequela. I oto stoi przed nami w pełnej krasie - KESSEN II!

O ile wydarzenia w pierwszej części dotyczyły Japonii i były swego rodzaju prequelem do starej serii strategii od KOEI, a mianowicie NOBUNAGA'S AMBITION, tak KESSEN II przenosi akcję do Chin i rozwija temat przedstawiony w serii ROMANCE OF THE THREE KINGDOMS, do którego to właśnie odwołuje się też seria DYNASTY WARRIORS. Tym razem fabuła skupia się na walce dwóch byłych przyjaciół: zwiedziony Liu Bei rusza do walki z Cao Cao, pragnąc odzyskać porwaną ukochaną Diao Chan i uchronić Chiny przed tyranią przeciwnika. KESSEN II niesie z sobą nieco odmienny niż u wielkiego poprzednika klimat, łącząc znacznie więcej elementów fantastycznych z historycznymi wydarzeniami, ukazując wszystko w silnie ekspresyjny sposób. Przyjdzie nam sterować wyraźnie bardziej zróżnicowanymi jednostkami, wśród których możemy wyróżnić m.in. słonie bojowe, czy też piechotę "latającą" (wystrzeliwaną z katapult), wykorzystując w walkach różne machiny bojowe - balisty, działa, katapulty, miotacze ognia, moździerze wyrzucające w powietrze potężne strzały z zamontowanymi ładunkami wybuchowymi itd. Bitwy toczyć się będą nie tylko na polach, lecz także na wodzie (!!!), a przyjdzie Ci nawet zdobywać twierdze. Trzeba jednak zaznaczyć, że KESSEN II został nie tylko znacznie bardziej rozbudowany - ta gra została ogólnie rzecz biorąc zmieniona. Wprawdzie ograniczono w niektórych miejscach Twoje wpływy w zakresie zagadnień strategicznych i taktycznych (np. przygotowanie do walki), lecz teraz masz znacznie większe możliwości sterowania wojakami czy nawet pojedynczymi generałami (korzystanie ze specjalnych umiejętności i czarów) w trakcie bitew. Bei Mało tego! Co może wydawać się kontrowersyjną sprawą - w KESSEN II wprowadzono także elementy zręcznościowe! Niczym w DYNASTY WARRIORS 2 i 3, możesz sterować dowódcą w trakcie bitwy, jeżdżąc na koniu, kosząc przeciwników i wspierając swoich wojaków! Czy to mile widziana zmiana, czy nie - ciężko orzec, na pewno nie da się tego zrobić obiektywnie. W każdym bądź razie - przy okazji bitew w pierwszej części Ściera jak zwykle narzekał i palnął "fajnie to by było, gdybym mógł sam chodzić chopkiem i walczyć". Hah, Ściarum Allenum - "mówisz i masz".).



■ Gromy z jasnego nieba, czyli jeden z czarów w użyciu. Jak widać, ROZPIERD...UCHA JAKICH MAŁO! Co powiesz na to, że w KESSEN II do dyspozycji są też znacznie potężniejsze czary? "Rewelacja! Czy można wezwać Ifrita?" czy też "Generałowie są zbyt potężni - gdzie tu strategiczne kombinowanie?"

Kwestia wrażeń wizualno-słuchowych - oczywiście, gra oprawiona jest doskonale pasującą muzyką symfoniczną i profesjonalnym dubbingiem, prawdziwą MASĄ wyśmienitych filmów renderowanych i wstawek CG, a bitwy wyglądają zachwycająco, przedstawiając na ekranie nawet do pięciu razy więcej jednostek, niż w pierwszej części. Prawdziwą orgią wizualną są zaś wspomniane czary - rozstępujące się ziemia (żołnierze lecą prosto do piekła), pioruny i meteoryty rozbijające całe oddziały, ogniste kule i trąby powietrzne, które miotają walczącymi (latające konie rządzą!) - po prostu coś pięknego. W kwestii jakości i różnorodności tekstur oraz "polygonalności" walczących jednostek, KII prezentuje się podobnie do swego poprzednika. Za to mu chwała, ale już nie w takim stopniu, jak to miało miejsce rok temu.



Cóż - czas na podsumowanie. KII może nie spełnił moich oczekiwań, ale też nie zawiódł - co to, to nie! Jest to solidnie wykonana kontynuacja, troszkę kontrowersyjna, lecz mimo wszystko znakomita, oferująca Graczowi znacznie więcej godzin zabawy Strategia, ale też i w pewnym sensie "film interaktywny". Film z którym warto się zapoznać, a nawet wziąć w nim udział ☐

WERDYKT KALI

KOEI | STRATEGICZNA

GRYWALNOŚĆ:

8
9
8

PLUSY	MINUSY
▲ niesamowity klimat	▼ niektóre uproszczenia
▲ więcej do grania	▼ czasem chaotyczność i masakra, zamiast taktycznej walki
▲ [illegible]	

OCENY ZGREDZIOLI: LOKI 7

SPORTOWA

X-Bladez

- Wydawca — Agetec
- Grafika/Dźwięk — 2/2
- Akcesoria — 1 player, DS, 1 block

Amatorzy PSX'owego kodu ujawniają się ostatnio z dość sporą częstotliwością, czego wyrazem może być chociażby gra X-BLADEZ. Bo w to, że robili ją profesjonaliści, nie uwierzę - od razu jednak stanowczo odradzam Ci jakikolwiek rzut oka na ten tytuł, chyba że nie marzysz o zdrowych dzieciach i spokojnej starości..

Do czynienia mamy z symulatorem (ha! To dobre!) jazdy na rolkach. Zawodnicy śmigają jednak nie po rozbudowanych i pięknie wydesignowanych skejtparkach, ale po zamkniętych trasach. Z czym to się wiąże? Na pewno nie z większą realnością. Więc może triki? Jasne... Te skiepszczono jeszcze bardziej. Trafienie z grindem na rurkę graniczy z cudem, zaś wybicie z hopki wcale nie sprawia, iż wykonanie powietrznego graba jest łatwiejsze. Zadania, jakie są stawiane przed Graczem również nie trącą specjalnym nowatorstwem. Należy po prostu zebrać kilka tokenów, czy też nabić parę tysięcy punktów. Co ciekawe, nie zastosowano przyjętego w KAŻDEJ grze pokroju THPS przelicznika punktów polegającego na tym, iż ten sam trik wykonany po raz wtóry traci na wartości. Tak więc jedziesz, walisz łatwą kombinację, i tak co chwilę - zawodnik nawet nie zdąży się przewrócić, a punkty nabijają jak trza. Bzdura, nieprawdaż? Ale cóż zrobić.

Jak widzisz, grywalności X-BLADEZ nie posiada za grosz. Może chociaż wizualnie prezentuje dobry poziom? Jeśli czytając tę recenzję nie ominąłeś pierwszego akapitu, powinieneś w tym momencie zaśmiać się gorzko. Podobną oprawę są w stanie spreparować studenci informatyki na drugim roku. A mając w pamięci którąkolwiek z części TONY HAWK PRO SKATER nie można nie skrzywić się na widok fatalnie animowanych ludków, wąskiej palety kolorów i odrzucających wyglądem tras. Co się tyczy dźwięku, to dostosowuje się on do poziomu całej produkcji. Dodające powera czesanie trików hardcore'owa kawałki? Hihi. Krótka piłka - przerzuć stronę!□ [Koso]

WYŚCIGI

Taxi 2

- Wydawca — Ubi Soft
- Grafika/Dźwięk — 4/3
- Akcesoria — 1 player, DS, 1 block

Kto oglądał film Luca Bessona pod powyższym tytułem, ten wie o czym będzie poniższa bajeczka. Film notabene całkiem niezły, czego w żaden sposób nie da się powiedzieć o grze - ech, ja wiem że to "tylko" PSX, na kalendarzu mamy rok 2002, ale czy to usprawiedliwia UBI SOFT od wydawania crapowatych pozycji? Poruszamy się tylko jedną, tytułową furą - bohaterem jest biały Peugeot 406. Z modelami "seryjnymi" niewiele ma wspólnego, gdyż wóz jest dopakowany niczym bolid F1, oferując potężne możliwości, po odpaleniu specjalnego przycisku (motyw ofkoz z filmu) dostaje potężnego kopa, pozwalającego na rozwijanie nieprzeciętnych prędkości. Cały bajer w TAXI 2 polega na tym, by zaliczać kolejne misje, czyli coś w stylu słynnych DRIVERów, czy ostatnio WSPC i THE ITALIAN JOB. Tylko o ile w tych ostatnich urozmaicenia misji było na przynajmniej dobrym poziomie, tak tutaj szarpanie sprowadza się do jeżdżenia z jednego punktu miasta do drugiego - szybko zaczyna to nudzić. Tym bardziej, że grafa woła o pomstę do nieba, a engine tworzony był na bank po pijaku przez informatyka z pierwszego roku studiów. Ludzie, jak to się skompilowało, tego nawet chyba sam francuski wydawca nie wie. Model jazdy bardzo ładnie komponuje się z całością, będąc mocno udziwnionym i trochę przekombinowanym: auto trudno jest wyczuć i chyba na siłę próbowano znaleźć złoty środek w postaci próby odpowiedniego wyważenia elementów symulacji i arcade. Myśląc o pozytywach, przychodzi mi tylko do głowy jeden fakt: na PSX a obecnie jest mało, a będzie jeszcze mniej gier, więc jeśli naprawdę nie masz już w co szarpać .□ [Shiva]

PS. Gra jest w dużej mierze portem TAXI 2 wydanego kilka miesięcy temu na DC

4-

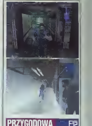
SPORTOWA

All Star Slammin'd-Ball

- Wydawca — Agetec
- Grafika/Dźwięk — 2/1
- Akcesoria — 1-2 players, DS

Gee, jesteś w stanie przeczytać nazwę tej gry jednym tchem? A1 GAMES: ALL STARS SLAMMIN'D-BALL... Kha, kha.) Pod tym przydługawym tytułem kryje się prosta zabawa w "dwa ognie". Kojarzysz tę grę z "podstawówki"? Boisko podzielone na dwie części i wzajemne próby zbijania się piłką. Uśmiechnąłeś się na wspomnienie Tadka z "6b", którego "nieumyślnym" rzutem w twarz pozbawiłeś górnej "jedynki"? No, to jesteśmy w domu. Rozgrywki nie uposażono w jakieś wybitnie nowatorskie patenty (jeśli nie liczyć super-strzałów, które można oddawać po "nabuzowaniu" się piłki) - czteroosobowe ekipy plus trzech "zbijaczy" po bokach. Tyle teorii. A jak się gra prezentuje na ekranie telewizora? Jak by Ci to owinąć w bawełnę... Może tak - gdyby ASSDB ukazał się na Amigę, recenzenci zjechali by ją za wykonanie. To smutne, gdy 7-letni Szarak jest zmuszany do generowania prymitywnej grafiki (na dodatek okraszonej 256 kolorami). O dźwięku lepiej nie wspominać - słysząc przycinające kawałki próbowałem przestawiać konsolę na bok i do góry nogami, a dopiero po dłuższym czasie zorientowałem się, iż muzyka wcale nie rwie... Co to, kuźwa, do Pegasusa podłączyli syntezator?! Ech... Sorki, nie mogę się denerwować - pora na proszki.) A tak serio - ALL STAR... omijaj z daleka, nie waż się jej dotykać nawet kijem. Chyba że udowadniasz koledze wyższość Amigi nad PSX'em - w tej sytuacji śmiało Ci "dzieło" AGETECu polecam.□ [Koso]

2+



PRZYGODOWA

Headhunter

- Wydawca — Sega
- Grafika/Dźwięk — 7/8
- Akcesoria — 1 player, DS

Yaahooo - jak by to dyskretnie przekazał niejaki Rayman. Męczyła się troszeczkę SEGA z konwersją tego tytułu na PS2, co by wreszcie upchać wszystkie dane na płytce DVD i wypuścić grę na rynek, a czekać było naprawdę warto i kto nie szarpał jeszcze na DeCeku (odsyłam do recki w PE#52, ocena "9-"), niechaj czyta koniecznie!

Port nie różni się od wersji z Makarona praktycznie niczym, więc między bajki można włożyć gadki developera o podrasowanej grafie czy innych, technicznych udoskonaleniach. Ta sama rozdzielczość tekstur, te same denerwujące momentami "ząbki", z widocznym brakiem AA, wreszcie ta sama mgiełka ograniczająca widoczność podczas jazdy motorem. Poprawie uległa natomiast minimalnie animacja, a i lepiej steruje się jednośladem przy wykorzystaniu Duala - analogowe przyciski robią swoje. Muzyka, dialogi, wstawki filmowe (tych jest naprawdę sporo) i wreszcie rozgrywka w najmniejszym nawet stopniu nie dały mi odczuć, że zmieniła się platforma, na jakiej w HH trzaskam. Czy to źle? Nonsens, zabawa w dalszym ciągu jest przednia, gra w kapitalny sposób łączy wiele elementów przeróżnych gatunków (wyraźne zapożyczenia z MGS: INTEGRAL, SYPHON FILTER, a nawet serii RE) i w dodatku wszystko doprawione jakże niezwykle rajcującym pomykaniem wspominanym "motórem". Słowem, GORĄCO zachęcam wszystkich fanów skradankowo-strzelankowych klimatów do sięgnięcia pod HH - kto nie zagra, ten trąba! i tyle!□ [Shiva]

PS. Na niższą niż w przypadku DeCeka ocenę wpłynęła mocno przeciętna konwersja (zero innowacji) jak i data premiery...

6+

RPG PS2

Grandia 2

- **Wydawca** Game Arts
- **Grafika/Dźwięk** 6/5
- **Akcesoria** 1 player, 64kB

Mniej więcej rok temu dane mi było recenzować powstałą na DC, drugą część eRPeGowego szlagieru pt. GRANDIA I teraz wreszcie, po praktycznie całkowitym już upadku konsoli SEGI, PS2 doczekała się własnej wersji owego tytułu. Nie będę się tu rozwlekał nad szczegółami przygody ochroniarza o imieniu Ryudo i strzeżonej przez niego dziewczyny, którą opanował pewien dążący do odrodzenia demon (laska co jakiś czas przemienia się w swoje diabelskie, przeciwieństwo), gdyż więcej o tym możecie poczytać w PE#43. No cóż - żeby gra odpalona na szybszej maszynie wyglądała i chodziła gorzej, to może nie takie znów zaskoczenie, lecz za to niezmiernie irytujący fakt. Wkurza tu zwłaszcza niechlubne w grach na PS2 "mrowienie" krawędzi obiektów oraz przycinanie animacji przy większym nagromadzeniu obiektów - żenada! Poza tymi mankamentami, gra nie straciła niczego ze swojej grywalności, przede wszystkim ze względu na sprawdzony, zainaugurowany już w pierwszej części (również na PSX), niezwykle miodny system walk, a przy tej okazji również znakomity design przeciwników. Na temat fabuły dodać jednak muszę, że choć gra godna jest polecenia każdemu fanowi eRPeGów, tak po dziesięciu/kilkunastu godzinach rozgrywka zaczyna nużyć monotonią kolejnych wydarzeń. Mimo wszystko zagrać warto, dziękując za konwersję na PS2. [Star]

STRZELANINA PS2

Soldier Of Fortune Gold

- **Wydawca** Activision
- **Grafika/Dźwięk** 5/7
- **Akcesoria** 1-4 players

Hmm, pospieszyli się, chłopaki, nie ma co! SOF ukazał się na blaszaku już tak spory kawałek czasu temu, że nawet nie pamiętam dokładnej daty (początek 2001 jak nic). Kilka miesięcy później była średnio udana, ale niezła konwersja na DeCeka, by wreszcie ta nie ma co ukrywać głośna swego czasu strzelanina FPP wjechała w czytniki PeeSdwójek. Wjechała, nawet w wersji Gold, jednak od razu mówię, że kompletnie nie na czasie (to raz) i w kompletnie kiepskim stylu (to dwa). Pozostał ten sam główny tryb dla pojedynczego Gracza, nie różniący się niczym od wersji PC czy DC, co przypisuję jednak tylko i wyłącznie na plus. Misje są w nim dość ciekawie prowadzone, a poziomy pod kątem architektury i rozmieszczenia danych pomieszczeń zrealizowane z dużym polotem twórców. Kuleje niestety - i to w pełnym tego słowa znaczeniu - animacja! Ech, framerate w SOF woła o pomstę do nieba, bo przy nawet małej zadymie nie wyrabia straszliwie (gra gubi wtedy klatki jak szalona), a ponadto już przy scrollingu lewo/prawo czy góra/dół daje się odczuć, że to tylko cienka konwersja z blachy. Teksturki "wporzo", tła beznadziejne, przeciwnicy ujdą. Słowem, w porównaniu do H-L czy trzeciego QUAKE'a, SOF jest przynajmniej o klasę w tym temacie gorszy. Tryb Multiplayer oferuje Deathmatch na dzielonym ekranie (maksymalnie we czterech), dając trochę radości i zabawy. Zawiodłem się na sterowaniu - DS2 to precyzyjny pad, tyle że nie do strzelanin FPP... Kontrola sterowanego bohatera odbywa się przy pomocy obu analogów, co w praktyce sprawdza się kiepawo i bez tandemu mysz&keyboard ciężko jest SOF etakować. Dobijają też całkowicie horrendalne czasy wczytywania, nie wiem kto jest odpowiedzialny za loadingi, ale niech zmieni branżę, bardzo o to proszę.

Polecam wyłącznie zapalonym miłośnikom gatunku, a to i tak pod warunkiem, że nie będzie Wam przeszkadzać słaby engine i ogólnie takt słabej konwersji. □ [Shiva]

PRZYGODOWA PS2

AITD: The New Nightmare

- **Wydawca** Infogrames
- **Grafika/Dźwięk** 6/7
- **Akcesoria** 1 player, DS, 120kB

Biblioteka dobrych horrorów na PS2 trochę się powiększyła. Uzupełnił ją, wydany ponad pół roku temu na DC i PSX'a, słynny Alone In The Dark z dopiskiem THE NEW NIGHTMARE. Po raz pierwszy dla Czakoledki otwiera się Wyspa Cieni I. Dziwne zjawisko, ale jeszcze mocniej doceniłem potężny, bardzo dojrzały i mroczny klimat drugiego SILENT HILL. Dla wszystkich, którzy coś tam mamrotali na genialne dziecko KONAMI, nadszedł właściwy moment weryfikacji. Bo tak - niby nowy AITD ma ładnie wykonane postacie, a jednak daleko im do tych z nawiedzonego miasteczka. Niby lokacje wyglądają całkiem nieźle: w otwartych przestrzeniach posępnego ogrodu pada deszcz, szaleje burza, wewnątrz wielkiego domostwa stoją stare, zabytkowe meble, w świecie cieni wyrastają kamienne kształty, płynie lawa, a jednak zbyt wyraźnie widać spory brak sugestywności tych elementów. Klimat jest dużo lżejszy, momentami mało skutecznie trzymając Gracza w napięciu. O potworach nie wspomnę, bo po prostu nowy AITD nie ma tu z czym startować. Jednym słowem, choć steruje się Edwardem Carnby i jego babką całkiem przyjemnie, to jednak wyraźnie widać, że SILENT HILL jest o klasę lepszy. Nawet motyw z oświetleniem sobie drogi latarką wypada gorzej. Niestety tak wygląda porównanie imitacji, choć nawet bardzo dobrej, z prawdziwym Dziełem. Aha! Żeby było jasne - port z DC jest dobrze przeniesiony, developer nie skopał sprawy. To co innego. O ile bowiem na DC siłą AITD: THE NEW NIGHTMARE był nieosiągalny tam wcześniej klimat, budujący nastrój na wzór SILENT HILL, o tyle PS2 ma już swojego potężnego i brutalnego króla grozy. W tym wypadku producent INFOGRAMES musi niestety usunąć się trochę w cień. □ [Myszaq]

7

OLDSCHOOL

Yu Suzuki Game Works vol. 1

- **Wydawca** Sega

SEGA wydała w Japonii (DC) składankę oldschoolowych tytułów spod igły AM2 - swojego najbardziej kozackiego teamu (2nd party dev), którego szefem jest legendarny Yu Suzuki (w moich oczach gość wielki niczym Kopernik, wszak ruszył Ziemię pierwszą w branży trójwymiarową bijatyką). Na krążku znajdują się następujące tytuły: SPACE HARRIER (1985 r.; strzelanina), HANG-ON (1985 r., wyścigi motocyklowe), OUT RUN (1986 r., wyścigi samochodowe), AFTER BURNER 2 (1987 r., strzelanina) oraz POWER DRIFT (1988 r.; wyścigi samochodowe). Trzeba wyraźnie zaznaczyć, iż zamieszczone na składance gry mocno się zestarzały (śmiało można szarpnąć jedynie w OUT RUN oraz POWER DRIFT), toteż poddaję w wątpliwość sens ewentualnego importowania tegoż produktu. Tym bardziej, że większość wymienionych tytułów można znaleźć w "salonach gier" w obu częściach SHENMUE (...). Czego nie można nie odnotować, na składance zabrakło innych hitów Suzukiego, jak choćby Virtua Racing, Virtua Fighter czy Virtua Cop, aczkolwiek widniejący w tytule człon "VOL. 1" zdaje się wyjaśniać sprawę... Słowo komentarza: podobnie jak NAMCO, SEGA stara się zarobić na zapatrzonych w oldschool wariatach. W Japonii z pewnością składanka zostanie zdmuchnięta z półek sklepowych w okamgnieniu, ale w otaczających nas realiach - nawet gdyby trafiła oficjalnie do Europy - nic z tego. Tenże tekst opatrz zatem nagłówkiem "ciekawostka" i wzrokiem pędź dalej. □ [hiv]

Prła

HARDKOR

loading...

"[..] Droga Redakcjo psXtreme! Tak naprawdę nigdy nie lubiłem czytać Waszego pisma. Ciągłe wygłupy, brzydkie słowa i wyśmiewanie wszystkiego, w czym przoduje zwłaszcza osobnik o pseudonimie HIV, sprawiało że nigdy nie rozumiałem fanatycznych Czytelników tego szmatławca. Wasze wady można wymieniać na okrągło, dyskredytujecie niektóre gatunki gier, nie napisaliście nic o Pokemonach, nie ma u Was kącika Harry'ego Pottera (jesteście Mugolami!), MGS2 dostał u was "8-", a w moim ulubionym piśmie "10".

Wszystko to nic wobec faktu powstania obrzydliwej rubryki o nazwie "HARDkor". Nie dość, że działając na szkodę polskiego rynku piszecie jak dokonywać zakupów za granicą, obrzydliwie wyśmiewacie się z niektórych rzeczy, to jeszcze piszecie w tej rubryce "Szara Strefa" o przerabianiu konsol i innych świństwach. Dlatego apeluję do Was, w trosce o dobro Czytelników, natychmiast zdejmijcie HARDkora!!! Zeonam oziębłe .. [..]" Adam

Szara Strefa

Co Pan/u podać?? Neo4.1, EuroChip 3.0, UnionChip, R-Mod, a może GameSlayer...? Wybór mamy szeroooki.)

Wydawać by się mogło, że SONY po wygranym procesie przeciwko Neo Tech i Channel Tech ma z głowy temat chipów "no-swap", lecz, na szczęście dla niektórych, były to jak zwykle złudne nadzieje. Cała produkcja "zeszła do podziemia" i nie trzeba było długo czekać, by pojawiły się funkcjonalne kopie tych układów. Chętni mogą już nawet zamawiać je w Internecie. Zagadka: gdzie te strony się znajdują? Zgadliście.) Tak, tak, w Chinach. A tak się akurat przez przypadek złożyło, że pan Gazza, odpowiedzialny za stworzenie Messiaha, właśnie wrócił z "wycieczki" po Chinach i Tajwanie. No, to tyle tytułem wstępu do dzieła.

Proces przegrany, a tu ciach! pojawiły się dwie kopie Neo4 - EuroChip 3.0 i UnionChip. EuroChip 3.0 to chip w którym zastosowano poprawiony kod NEO4.1, pozostawiając układ płytki taki jaki był w oryginale (to się zmieni nieprawdopodobnie w najbliższym czasie). W obecnej wersji chipa nie ma problemów z zainstalowaniem w konsolach PAL i NTSC. Pozostała jednak największa, moim zdaniem, wada oryginalnego modchipa - duża ilość kabelków! To wszystko trzeba przylutować ^^ ! Jeśli chodzi o możliwości chipa, nie zmieniło się nic (wciąż nie można odpalać importów).

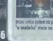
Następny klon zwie się UnionChip, i tak jak poprzedni układ jest kopią NEO4. Nie jest to jednak dokładna kopia: zastosowano te same układy co w oryginale, lecz przeprojektowano płytkę i zastosowano klips, który nakłada się "na barana" na układ BIOS. Zabieg ten umożliwił zmniejszenie ilości instalowanych kabelków do jedynie 11. Możliwości tego chipa są dokładnie takie same jak zwykłego Neo4.

Od jakiegoś czasu są również dostępne kopie Messiaha (Elvis i GameSlayer. Tu nic się nie zmieniło. To stary, dobry Messiah, tylko nazwę zmieniono dla niepoznaki). Poza tym, w Chinach pojawił się również klon ORIGACHIP, zwany Magic Chip. Składa się z tych samych części, jego możliwości są również takie same, ale cena lekko przewyższa cenę oryginalnego układu. Zresztą, oryginał jest lepszy.

W Hong Kongu nie próżnują, pojawił się u nich właśnie pierwszy modchip zwany R mod, którego nie trzeba wlutowywać (rozkręcać konsolę niestety trzeba). Wystarczy tylko po rozkręceniu wyciągnąć dwie taśmy, w ich miejsce wsunąć płytkę z mod chipem, a wyciągnięte taśmy wsunąć w mod chipa. Następnie skręcić i grać. A teraz trochę minusów: chip działa tylko w konsolach 30006R, czyli v5, poza tym jego działanie nadal pozostawia wiele do życzenia. Do odpalania klonów DVD potrzebny podwójnego swapa. Jednak pomysł jest całkiem obiecujący - może w przyszłości nie trzeba będzie lutować żadnych chipów... Przynajmniej mniejsze ryzyko i o wiele mniejsze koszty;)

Dla tych wszystkich, którzy czekali na pojawienie się no-swap modchipa Origa 2.0 mamy bardzo niedobrą wiadomość. Oscar Dahrt, główny prezes firmy zajmującej się dystrybucją ORIGACHIPa, ogłosił właśnie, że pojawiło się zbyt duże ryzyko dalszego ciągnięcia tego projektu (czytaj: proces wytoczony przez SONY i "uziemienie" firmy), w związku z tym bracia Origa rezygnują z niego, poprzestając na wspieraniu istniejącego już ORIGACHIP. Ponoć mają zacząć jakiś świetny projekt na inne konsole, ale rozwój modchipa "no-swap" na PS2 porzucają DEFINITYWNIE! Jak widać, działania SONY ostatnio rzeczywiście zniechęcają...

Dzięki swoim dotychczasowym działaniom, SONY doprowadziło do powstania kilku chipów, zastępujących "zakazane" Neo4 i Messiah. No, to teraz mają więcej pracy nad pilnowaniem piratów, a znając pomysłowość ludzką, wkrótce na pewno będą mieli jej jeszcze więcej;)



A teraz coś z zupełnie innej beczki. Na PC podkręcono już wszystko, co się dało podkręcić (paląc przy okazji wszystko, co się dało spalić.) Systemy chłodzące na PC są już doskonale rozwinięte, teraz zabrano się za konsole. A dokładniej, za Xboxa. Xbox, jak wiadomo, zbudowany jest z pecetowych części i to mocno stłoczonych, przez co solidnie się przegrzewa, co powoduje jego częste awarie. Standardowe chłodzenie przeważnie nie wystarcza, szczególnie przy grach wciągających na wiele godzin, więc jeden z "eksperymentatorów" stworzył system, wykorzystujący do chłodzenia... wodę. A dokładniej mówiąc, dość drastycznie przerobił stworzony przez siebie system na peceta. Po użyciu takiego radiatora można ponoć grać, grać i grać, nie obawiając się o sprawność konsoli. He he, Xboxa "w wiaderku" macie na załączonym obrazku.) ☐

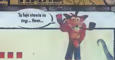
[Yahko&Teruo]

DCDivX Player

Dobra informacja dla posiadaczy DC - na przełomie stycznia i lutego w Sieci pojawiła się bardzo wczesna, jednak działająca wersja odtwarzacza DivX dla tej maszyny. Program bazuje na kodzie PocketDivX (http://home.abluzio.net/~mdukette/) przeznaczonym dla platformy PocketPC, umożliwia płynne odtwarzanie obrazów w rozdzielczości 320x240 (maks. 496X496) i bitrate wynoszącym ok. 600kbps, co gwarantuje jakość porównywalną z VHS przy stałych 25FPS i rozmiarze filmu około 400MB. Niestety program w obecnej wersji nie radzi sobie z "normalnymi" zajmującymi cały dysk filmami, jednak nie jest wykluczone, że i to wkrótce stanie się możliwe, podobnie jak odtwarzanie multimediów w formatach MP3 i MPEG1 (VideoCD). Zainteresowanych odsyłam na stronę www.mousegate.com/gateboy/dcdivx/ - znajdziecie tam sam program (także w formie gotowego do wypalenia obrazu), jak również kody źródłowe, porady, linki i forum.
Wygląda na to, że porzucony przez Segę DC nie odejdzie w zapomnienie i podobnie jak C64 czy Amiga jeszcze przez lata będzie wspierany przez programistów-amatorów. Ktoś mówił, że Dream umarł (H. formalnie umarł)? ☐ [KILu]

Krótki słowniczek języka japońskiego

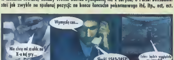
konfiguracja	コンフィグ
kontynuacja	つづける
walka	たたかう
przedmiot	アイテム
level	レーベル
memory card	メモリーカード
tryb	モード
opcje	オプション
start	スタート
piwo	ビール:)
load	ロード
save	セーブ
tak	はい
nie	いいえ


Ta fajn stawia na nogi... Hmm...

OKIEM MANIAKA

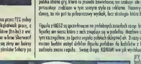
Nowe skandale...

Odcinek trzeci, w którym Pinokiowi od czytania prasy branżowej nos nie rośnie, a nóż się w kieszeni otwiera, Solidny Wonsz uderza bynajmniej nie z ukrycia, a Polski konsument stoi jak zwykle na spalonej pozycji: na końcu łańcucha pokarmowego itd, itp., ect, ect.


Nie chcę mi zrobić na X-a tej gry...
Wymyślę coś...
Śląski. 1543-2457 456...
Tobra będzie wyglądało na wypadek...

Już sam fakt zadawania się z Maniakiem wydaje się być poważną przeszkodą w przyznaniu przez PZU polisy na życie i automatycznie dyskwalifikuje na rozmowie wstępnej przy ubieganiu się o jakąkolwiek pracę, z wyjątkiem pracownika zakładu dla obłąkanych. Przyznanie się do jakichkolwiek kontaktów (he-he) z ww. osobnikiem jest równoznaczne z izolacją od reszty społeczeństwa, banicją i zamieszkaniem w lesie Sherwood razem z Robinem Kapturem i całą bandą wyjętych spod prawa rzezimieszków. Ale my się zimy nie boimy i po raz kolejny zwiedzamy w progach najbardziej zmaniaczonego Maniaka od gorących piasków Sahary po niezbadane zakamarki redakcyjnych lochów.

<Coś mi pstryka koło klika>
Maniak wydawał się być czymś głęboko rozdrażniony. Próbował wydłubać oko krwawym strzępem czegoś, co zapewne kiedyś było żółtym Pokemonem, jednocześnie rzucając strzałkami w rozwieszane na ścianie czasopisma. Zapytany co robi, odpowiedział złowieszczym rykiem, więc postanowiliśmy się sami przyjrzeć, co tak rozwścieczyło naszą maskotkę. Przyczyną okazała się krótka notka... Rzeczywiście, po jej przeczytaniu nam też zachciało się wyć do księżyca.


Pif!
Puff!
R.I.P.
Jak to, przecież miały być ślepaki!

Krótka notka opatrzona wymownym tytułem "Kłopoty X-Boxa". Jakie tam kłopoty? Wiadomo nie od dziś, że pudło śmierdzi (KILu, to akurat napisał pingwin) i do grania średnio się nadaje), ale kłopotów na razie nie widać, wręcz przeciwnie, radzi sobie raczej dobrze, na brak chętnych do roboty developerów nie narzeka. Dobra, mniejsza z tym. Dalej zdjęcie, które na pewno Xboxem nie jest. Druga część zmaniaczonego duetu twierdzi, iż jest to wizja artystyczna. Dobra, niech sobie będzie. Xbox to to nie jest. A co przeczytamy w samym tekście? Otóż jednemu z użytkowników skrzynki to od razu się zepsuło (straszne), a na wymianę czekał cały miesiąc (straszne, straszne). I co z tego? Szkoda, że pan który nabył wadliwą konsolę nie próbował reklamować czegokolwiek w którymś z polskich sklepów. Na wstępie dowiedział by się, że to jego wina, że to on zepsuł konsolę i mogą mu ją naprawić jedynie za opłatą. I to jeśli miałby szczęście i "znudzony pan za ladą" nie odesłał by go do serwisu w Honolulu. Spóźnienie w realizowaniu gwarancji na pewno nie jest niczym chlubnym, ale z drugiej strony łatwo sobie wyobrazić taką sytuację, skoro po premierze ludzie rzucili się wykupywać nowy system, skrzynek mogło najzwyczajniej na świecie zabraknąć. Ale równie dobrze całe to 'długie oczekiwanie na wypełnienie warunków reklamacji" może być po prostu plotką. Dalej przeczytamy: "Żeby było śmieszniej, kilka dni po uruchomieniu sprzedaży X Boxa w internecie pojawiła się cała masa zdjęć nowej konsoli i szereg nieścisłości co do jej specyfikacji sprzętowej". Zaraz, zaraz, a co w tym śmiesznego? Że pojawiły się zdjęcia bebechów? Zdjęcia wnętrzności "kostki" widzieliśmy też po premierze w Japonii, wnętrze PS2 również można było podziwiać na Necie. No i co z tego? Nic. A co odnośnie nieścisłości w specyfikacji? Czekajcie, zaraz będzie preludium tego steku bzdur. Otóż autor oburza się, iż przez pomyłkę w niektórych egzemplarzach Pudła zamontowano dysk większy o 2GB. Oj, taka pomyłka może się zdarzyć panu Mietkowi składającemu komputery na giełdzie, a nie MICROSOFTowi. To nie jest mała firemka rodzinna, tylko duży koncern. I co by złego na MS nie mówić (a dużo można), to raczej pomyłka jest wykluczona. A rzeczywiście, pewna partia X-ów miała dysk o 2GB większy, z tym że te 2GB leżą odłogiem. Po prostu w międzyczasie zerwano umowę z pewną firmą dostarczającą dyski, a zawiązano z drugą. I rzeczywiście część Xboxów ma dysk o pojemności 10GB, choć dostępnych jest jedynie 8. Dobra, co tam dalej... Pan Redaktor pisze, że w części skrzynek zamiast PIII 733 siedzi P 600MHz, a w części podkręcane Celerony. Bez komentarza. A tak w ogóle pisze się Xbox, a nie X-Box. Przynajmniej w takiej wersji nazwa występuje na oficjalnej stronie, ale oni mogą się mylić...

Następny kwiatek, czyli przebój każdego miesiąca, temat powracający jak bumerang, choć to nie sezon ogórkowy. Oczywiście emulator Xboxa. Tym razem w "Komputer Świat". Tego również nie chce nam się komentować. Dziwi natomiast, że KŚ zamieszcza to info po tym, jak "Chip" (nie "Enter") sprostował wiadomość o emu PS2. Czy KŚ też zaprzeczy? Czy tym ludziom tak ciężko jest zweryfikować prawdziwość newsów? Odpowiedzi na to i inne pytania znajdziecie w kolejnym programie z cyklu 'Tajemnice Poliszynela'.

<Sneeejk, Sneeejk, co ty wiesz o zabijaniu? Gadżetomania.>
Wkrótce zawita do nas Solidny Wąż i każdy będzie mógł sam odpowiedzieć sobie na pytanie "Czy HIV się mylił?". O ile tuż po recenzji jego autorstwa 90% grającego społeczeństwa było pewne, że tak, teraz nie jest to oczywiste. HIV już czynił przygotowania, aby w programie "Przebacz mi" błagać na kolanach miłośników MGS-a, tymczasem zaczęły pojawiać się opinie, że rzeczywiście gra jest niespecjalnie rewolucyjna i ciągłe oglądanie filmików w pewnym momencie przestaje bawić. Może w Hameryce czy Japonii ludzi to bawi, skoro mogą wydać lekką ręką kilkaset dolców na te 4 gry miesięcznie..

W każdym razie, co by nie mówić, wydaje się, że dystrybutor liczy na spory zbyt. Po raz pierwszy widzimy nieźle zrobioną kampanię reklamową jakiejkolwiek gry konsolowej w Polsce. Wreszcie nieźle zrobiona (widać, że porządny grafik maczał w tym paluchy) reklama, wreszcie oficjalna polska strona gry, która co prawda zawartością nie szokuje, ale graficznie całkiem przyjemnie się prezentuje, zrobiona w tym samym stylu co reklama. Hameryka, panie, normalnie! Mamy nadzieję, że nie jest to jednorazowy wyskok, lecz strategia która będzie kontynuowana.

Figurki z MGS2 są sprzedawane na podobnych zasadach co np. kolekcjonerskie karty, czyli kupując figurkę nie wiesz która z nich znajduje się w pudełku. Możliwe iż gadżet dostępny będzie u nas, z tym szczegółem, że (patrz reguła polskich sklepów) ok. 3 razy droższy niż u źródła. Oprócz tego można będzie nabyć debilne figurki podobne do ludzików z Lego, co zapewne także i tutaj zadziała znana reguła... Swoją drogą KONAMI wie jak wyciskać pieniądze. Jedna droższa wersja gry, którą otrzymamy na nasz rynek, będzie zawierała bonusowe materiały, koszty niestety wliczone w cenę jak najbardziej.

Całkiem nową jakość gadżeciarstwa pokazało ICO. Otóż w związku z ww. grą ukazały się figurki do sklejania. I co w tym niezwykłego? Papierowe figurki do sklejania, na dodatek całkowicie za free. Na pewno Ci się spodobają. Maniakowi najwyraźniej się spodobały, nawet specjalnie posprzątał biurko, żeby zrobić na nie miejsce. Figurki ściągnęliśmy z bardzo fajnego, znanego sajtu www.psx.net.pl i na tym koniec. Dlaczego? Otóż figurki są w formie znanych z "Misia" kartonowych wycinanek, konkretniej jpg-ów (do wydrukowania).

<Malinowe zombiaki>
Wysysania Graczy z ciężko uciułanych pieniążków ciąg dalszy. Wiadomo, że fanatyczni wielbiciele danej serii gier zrobią wszystko, aby pozyskać związany z serią gadżet: silikonową wkładkę Lary Croft, nadmuchiwanego lateksowego Snejka naturalnych rozmiarów, czy pedalskie uszka Spolla. Ale zawsze można wycisnąć jeszcze więcej. Jak? Wystarczy zainwestować troszkę więcej kapusty i... nakręcić film! Właśnie postanowiono wykorzystać motyw nieumarłych RESIDENT EVIL. Hurraa? Fani RE zapewne wiedzą o tym od dawna i z wypiekami na twarzy czekają na premierę. A na razie wypuszczono zajawkę filmu. I co? Jesteś fanem RE? Lepiej uciekaj. Przygotuj się na drugiego "Tomb Raidera". Sterylne scenerie, zombie jak na lekarstwo, nic nie gore (!). Cóż, wygląda na to, że zrobiono produkcję na którą będziesz mógł zabrać do kina 8 letnią siostrę. Produkcja wyraźnie kierowana w jak najszerszy target, bynajmniej nie do Graczy, raczej do wielbicieli plastiku, Pokemonów, Harry'ego Pottera i filmowego kasztanu "TR". Masówka i tyle. My mówimy: dajcie nam kamerę, 500 zł budżetu, a nakręcimy takie "Resident Evil" jakiego świat nie widział). Biorąc pod uwagę ewentualność występu Maniaka jako zombie, odpadają koszty charakteryzacji i cały budżet można będzie przeznaczyć na konto krwi, flaków oraz piwa dla ekipy.

Hej, Maniak, Maniak, co ty, śpisz? No pewno powiedziałeś już wszystko? No cóż, tego się pewnie nie dowiemy przed następnym spotkaniem. A w następnym odcinku: co Ściera jada na śniadanie, gdzie ubiera się HIV, co pija Ozon i dlaczego Starucha z lochów została wegetarianką. Dobra KILu, zwijamy się, do następnego razu... □ [ping&KIL]

Ico, jak poszło?
Are You talkin' to me? Halo?
Słucham...
Szet ap! Won mi z linii, głąby!
Bill? Narobiłem im bigosu. Ciekawe jak z tego wybrną...

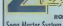
Złom

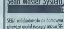
ROK 1985

Sega Master System / Game Gear

"NIEDOCENIENI I PRZEGRANI"

SEGA zadebiutowała na domowym rynku gier wideo na początku lat 80., kiedy to zaprezentowała swój pierwszy model noszący nazwę SG-1000 (1983). Konsola dostępna była wyłącznie na terenie Chin oraz Japonii. W tym samym roku pojawiły się kolejne modele: SC 3000 / SC 3000H (1983), SG-1000-2, FG-1000. Tym razem SEGA postanowiła uderzyć także na inne rynki niż azjatycki, m.in. do Australii, gdzie konsola otrzymała "specjalną" nazwę John Sands SEGA SC 3000.


SG-1000II

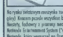

Mark III

Choć żadna z produkowanych w tamtym okresie konsol nie zdobyła sobie większej popularności, to ugruntowana pozycja SEGI na rynku automatów arcade skłoniła kierownictwo do podjęcia prac nad zupełnie nowym modelem konsoli, który swoimi możliwościami miał przebić wszystkie dotychczas istniejące systemy.

Zaledwie rok po premierze SG 1000, w 1984 roku na rynku japońskim pojawiła się zupełnie nowa konsola pod tajemniczym tytułem Sega Mark III. Zestaw zdobył sobie przychylność skośnookich Graczy (jako ciekawostkę podam, iż Mark III cieszył się wieloma dziwnymi peryferiami, np. posiadał dodatkowy moduł, który umożliwiał grę przy pomocy pilota do telewizora) i nie wiedzieć czemu SEGA przez prawie dwa lata ociągała się z wypuszczeniem konsoli poza obszar Dalekiego Wschodu.

Na rynku światowym maszynka zadebiutowała pod koniec 1985r. pod nazwą Sega Master System (shot u góry). Koncern przede wszystkim bardzo liczył, iż zdoła podbić najbardziej chłonny rynek, czyli "juesej". Niestety, fachowcy z promocji nieco się spóźnili z premierą, bowiem już wtedy za oceanem królowało Nintendo Entertainment System (m.in. dzięki kontrowersyjnej polityce amerykańskiego oddziału firmy Nintendo, który wymusził na firmach piszących gry dla NES-a podpisanie umowy o lojalności - szerzej pisaliśmy o tym w poprzednim numerze).

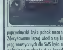
Konsoli nie pomógł nawet fakt, iż była ona bardziej zaawansowana technicznie niż Famicom / NES. Posiadała szybszy (choć podobnie jak NES 8-bitowy) procesor taktowany 3.6 MHz, kilkakrotnie większą pamięć RAM, lepszy dźwięk oraz znacznie szerszą paletę kolorów (256). Dodatkowo na rynek rzucono kilka ciekawych gadżetów wspomagających zabawę, m.in. okulary 3D (!!!), co było zupełnym novum na rynku gier wideo. Niestety powstało zaledwie kilka gier wykorzystujących tę technologię, np. Zaxxon 3D. Podobnie jak w przypadku innych konsol, jako nośnik danych zastosowano kartridże. Nowinką było pojawienie się tzw. Sega cards - mini-dyskietki, które swoim wyglądem przypominały zwykłe karty kredytowe. Były one jednak mało popularne poza KKW, a na dodatek nie różniły się technicznie (pojemność etc.) niczym od zwykłych cartów.



Aby poprawić swoją sytuację na rynku, SEGA sprzedała prawa do SMS firmie Tonka, która królowała na rynku zabawek. Niestety, na polu gier wideo firma zupełnie się nie sprawdziła. Pomimo iż liczba wydanych gier znacznie wzrosła, to jednak dział marketingu był nadal mocno kulawy i popularność konsoli wcale nie wzrosła. W takiej sytuacji w 1990 r. SEGA z powrotem przejęła prawa do SMS i wkrótce wypuściła drugą wersję swojej konsoli - Master System II (shot), która technicznie niewiele różniła się od poprzedniczki, była jednak nieco tańsza (usunięto kilka złączy) i nabrała "światowego" wyglądu.

Zdecydowanie lepiej wiodło się firmie SEGA na innych kontynentach. W Europie wsparcie wśród firm programistycznych dla SMS było niemal identyczne jak dla NES. Dlatego też szacuje się, że rynek został podzielony między te dwie konsole w stosunku niemal 1:1. W Nowej Zelandii właściwie istniała tylko konsola SMS. Jednak największą popularnością cieszyła się i nadal cieszy Sega Master System w Brazylii. Tam pokazało się kilka odmian konsoli, których nigdzie indziej nie można było kupić: SMS III i MS Super Compact. W Brazylii też wydano kilkanaście gier napisanych specjalnie dla tego rynku.

Mimo średniego popytu na konsolę SMS doczekała się kilku ciekawych tytułów, m.in. cała seria wyjątkowo grywalnego Sonica, kultowego erpega Phantasy Star oraz sympatycznego i dobrze znanego z wielu innych systemów Wonder Boya.



Pisząc o historii SMS nie można pominąć przenośnej konsoli Game Gear, która bazowała na konstrukcji SMS, ale miała nieco ulepszone parametry wyświetlanej grafiki oraz stereofoniczny dźwięk. GG na rynku pojawił się w 1991 r. i podobnie jak w przypadku "dużych braci" możliwościami znacznie przewyższał konkurencyjnego Game Boya (chociażby ze względu na kolorowy wyświetlacz). Niestety, tak jak i inne konsole spod znaku "Sega", GG nie odniosł większych sukcesów. Mimo to dla GG napisano ponad 250 gier, a dzięki specjalnemu adapterowi można było bez przeróbek uruchamiać także większość gier z SMS (ok. 120 tytułów). Konsolę można było także podłączyć do odbiornika TV. SMS/GG już od bardzo dawna są doskonale znane w świecie emulacji. Dlatego "dzisiejszy" odcinek emulandii będzie poświęcony w całości "udawaczom" tychże konsol. ☐ [skizo]

EMULANDIA

Emulatory
Sega Master System / Game Gear

Dreamcast - Smeg, SMSPlus, DreamSMS

Jak zwykle na polu emulacji przewodzi Dreamcast. Powstały aż trzy emulatory SMS/GG, jednak w praktyce używa się jednego - bezkonkurencyjnego SMEG-a. Reszta może stanowić jedynie uzupełnienie dla wprost genialnego emu. Obecnie ma on jednak malutką wadę - jest bardziej nastawiony na konsolę MasterSystem i obsługuje „jedynie" większość gier z Game Geara. Za to w SMS-ie rodzi sobie z prawie wszystkimi grami (!). SMEG jest bardzo szybki i mega kompatybilny, czym na głowę bije pozostałe programy: SMS Plus i DreamSMS. Warto jednak o nich wspomnieć, jeżeli mamy ochotę na emulację GG. Szczególnie wskazany jest wtedy DreamSMS, który być może nosi mylącą nazwę, ale jest emulatorem wyłącznie GameGeara. Także ściągać, wypalać i grać!!! A fanom Phantasy Star online mogę powiedzieć, że na SMS-ie była gierka o tytule „Phantasy Star", i w dodatku chodzi ona na SMEG-u znakomicie!!!

Nazwa	Wersja	Strona domowa	Dźwięk	Grafika	Fullscreen	Szybkość	Ogółem
SMEG	0.84	http://www.kensedon.com/smeg/	90%	100%	Tak	100%	99%
SMS Plus	Beta 7	http://devcast.wolfnet.org/	30%	70%	Tak	85%	65%
DreamSMS	0.1	Brak	30%	60%	Nie	95%	36%

Saturn

Emulatory na Saturnie to (podobnie jak w przypadku PSX-a) wielka rzadkość. Jednak całkiem nie dawno powstał emulator młodszego brata. Niestety... działał on strasznie... hmm... topornie. Był bardzo wolny, obsługiwał tylko kilka gier, brak dźwięku itp. ALE kilka tygodni temu miałem okazję pobrać kolejną wersję tegoż osobliwego emulatora. Co nowego? Przede wszystkim mamy więcej obsługiwanych gierek oraz poprawę szybkości.

SMS emu 2 w Akcji! Po uruchomieniu CD na SATce myślałem, że coś się skopało, bo długo widoczny był czarny ekran. Niestety był to znak słabości procka Saturna. Prędkość emulatora pozostawia bardzo wiele do życzenia. „Sonic" czy „Phantasy Star", które testowałem, działały slimaczo. Co prawda co jakiś czas zdarzał się jakiś "szybki" moment gry, ale ogólnie to wanoluuutka. Sterowanie dobre, fullscreenu brak (do dyspozycji mamy wycinek ekranu na 1/3 telewizora). Górnymi klawiszami (chodzi o te dwa "niby spusty") dało się kontrolować Frameskip, co było bardzo pomocne szczególnie w Sonicu, gdzie przy większych skokach musiałem ustawiać 5 frame per second. Dźwięku brak (ech, chyba największy mankament, poza prędkością oficz) i mała liczba obsługiwanych ROM-ów, a tym ponizej.

Gry. Teoretycznie, większość gierek możemy wypalać na CD i grać. Jest jednak pewne ograniczenie, a mianowicie: rom z grą musi mieć długość 262144 bajtów. Autorzy emulatora za dobry przykład podali grę "Sonic the hedgehog". Dodatkowo w archiwum znajduje się soft do prostego przygotowania naszego emu wraz z rom-em, tak żebyśmy mogli wszystko ładnie nagrać, a nasz Saturn mógł wszystko ładnie odczytać:)

Gameboy Advance - PocketSMS wersja demo 5

PocketSMS to pierwsza i trzeba przyznać bardzo udana próba przeniesienia 8-bitowego środowiska SMS-a na GBA. Emulator od początku jest pisany w "czystym" assemblerku, co gwarantuje dużą szybkość emulacji. Odpowiedzialni za dzieło są Toolsgold oraz JustBurn.

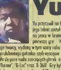
Póki co pocketSMS jest rozpowszechniony w wersji demo. Związane jest to z faktem, iż w chwili obecnej za pomocą pocketa kompilujemy dowolną (ale tylko jedną!) grę i wrzucamy na kartridż. Wadą tejże wersji jest to, iż za każdym razem wraz z grą kompilowany jest emulator, co ma niebagatelny wpływ na pojemność naszego karta. Pełna wersja, nad którą cały czas pracują autorzy, będzie posiadała specjalny dodatek w postaci menu multi-rom. Dzięki temu sami będziemy wybierali ile gier chcemy wpakować w jedną kompilację.

Jakość emulacji jest dosyć wysoka, emulowane są wszelkie tryby graficzne (za wyjątkiem shrunk screen), a także dźwięk. Większość gier chodzi na pełnej prędkości oryginału. Niestety, spora z nich ma problemy z poprawnym wyświetlaniem niektórych sprite'ów. I to jest główna wada pocketSMS-a. 90% gier posiada tzw. status playable, co oznacza, iż się uruchamiają i można w nie zagrać, ale 3 z nich nie gwarantuje 100% jakości. Pozycje, na które warto zwrócić uwagę to: Sonic The Hedgehog 2, Sensible Soccer, Alex Kidd in Miracle World, Double Dragon, Fantasy Star. Wszystkie na 100% działają w pełnej krasie.) Polecam i zapowiadam, że niedługo kolejna wersja PocketSMS-a zagości pod nasze strzechy.)

Nintendo 64 - UltraSMS wersja 1.0

UltraSMS bazuje na popularnym pecetowym odpowiedniku autorstwa Marata Fayzullina - Massage. Niestety, w przeciągu dwóch lat powstała tylko jedna wersja tego emulatora przeznaczona dla N64 i zapewne projekt nie będzie już dalej rozwijany... a szkoda, bo zapowiadał się całkiem nieźle. Dostępna wersja emuluje jedynie kieszonkowego odpowiednika SMS-a, czyli Game Gear. Jakość emulacji jest całkiem niezła, również w kwestii kompatybilności jest „na poziomie", ale obsługiwane gry nie mogą „ważyć" więcej niż 512kb. [skizo]

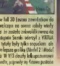
Arcade man przygotował: Soku (K. Adamczewski)



Yu Suzuki

Yu przyszedł na świat w prefekturze Iwate dnia 10 maja roku 1958. Po ukończeniu Uniwersytetu w Okayamie jego talent został dostrzeżony przez SEGĘ, która zaproponowała współpracę młodemu Suzukiemu. Yu rozpoczął pracę w firmie w 1983 r. na posadzie programisty i producenta. Po dwóch latach pracy przedstawia swoją pierwszą grę - "Hang On". Tytuł zapewne każdemu dobrze znany - klasyczne wyścigi motorów. Kolejną grą młodego twórcy, wydaną w tym samym roku co "Hang On" (1985), jest "Space Harrier". Następnie, po dłuższej przerwie, Suzuki wraca do swojego ulubionego gatunku, czyli wyścigów. Pojawia się świetny "Out Run". Automat miał oczywiście wbudowaną kierownicę. Po tych tytułach pojawiło się parę mało znaczących gierek, a mianowicie ścigałka "Power Drift" i dog fightery "After Burner", "G-Loc" oraz "R-360". Gry były jedynie pakowane w ciekawe automaty, które pozwalały np. na obrót kabiny o 360 stopni. Po dwuletniej przerwie (w 1992) Suzuki uderzył z "Virtua Racing", pierwszym wyścigiem w pełnym 3D. "VR" to symulator bolidu Formuły 1. Gra pozwalała na swobodny wybór pomiędzy czterema widokami i oczywiście świetną jak na tamte czasu grafikę (Model 1). Po tym tytule Suzuki rozpoczął wydawanie kolejnych gier z serii Virtua. Yu zdecydował się wejść w rynek bijatyk, czego owocem była VIRTUA FIGHTER. Ta gra wywołała zwyczajny szok!!!! Wspaniałe postacie w full 3D (ośmiu zawodników do wyboru, każdy używający indywidualnego stylu) walczące na arenie robiły wtedy ogromne wrażenie. Gra okazała się tak rewolucyjna, że została zakwalifikowana do kolekcji najbardziej innowacyjnych technologii. Następnie Suzuki uderzył z VIRTUA FIGHTER 2 i VIRTUA FIGHTER 3. Oczywiście kolejne tytuły były tylko sequelami, ale i tak z miejsca stawały się hitami. Oferowały coraz to lepszą grafikę (Model 2 i Model 3), ponadto do perfekcji doprowadzono system walki. W VF3 doszły kilkupoziomowe plansze i możliwość uciekania na boki po arenie. Ponadto, pojawiły się 4 nowe postacie (po 2 na każdą z części). VF3 skonwertowano dopiero na DC (Saturn nie pociągnął) i dodano tryb "Team Battle", gra ukazała się wraz z japońską premierą konsoli SEGI. Po kilku latach przerwy Suzuki powraca ponownie na pole wyścigów z grą F355 CHALLENGE, stworzoną we współpracy z Ferrari. Tytuł ten charakteryzuje się niesamowitym oddaniem realizmu, automat oferował Graczom 6-biegową skrzynię oraz pedały gazu, hamulca i sprzęgła. Aby jak najlepiej skupić się na przeniesieniu fury do gry zdecydowano się na zaimplementowanie tylko jednego modelu Ferrari i jednego widoku (z kabiny kierowcy). F355 jest kierowany głównie do tych Graczy, którzy chcą sprawdzić swoje umiejętności w prowadzeniu samochodu, a nawet - podobno!!! - może być wykorzystywana do szkolenia profesjonalnych kierowców (dowodem na to może być żywe zainteresowanie tytułem w branży motoryzacyjnej). W grudniu 1999 ukazuje się SHENMUE, które jest pierwszą, wyłącznie konsolową grą Suzukiego.

Patrząc na historię Suzukiego nie sposób nie zauważyć jak wielu rewolucji dokonał. Bez niego gry arcade na pewno nie byłyby dziś takie, jakie są. Mimo tak wielu sukcesów Yu nie jest typem, który określa się mianem Boga gier wideo. Jest raczej skromny i hołduje zasadzie "niech moja praca mówi za mnie".



Dorobek...

1985	Hang-On (Arcade)
	Space Harrier (Arcade)
1986	Out Run (Arcade)
1987	After Burner (Arcade)
1989	Power Drift (Arcade)
1990	G-Loc (Arcade)
	R-360 (Arcade)
1992	Virtua Racing (Arcade)
1993	Virtua Fighter (Arcade)
1994	Virtua Fighter 2 (Arcade)
1996	Virtua Fighter 3 (Arcade)
1997	Virtua Fighter 3 Team Battle (DC)
1999	F355 Challenge (Arcade i DC)
	Shenmue (DC)
2001	Propeller Arena (Arcade)
	Shenmue 2 (DC)
2002	Virtua Fighter 4 (Arcade, PS2)

Ciekawostki

- w sklepie internetowym Ebay zwykła kopia SHENMUE kosztowała 50$, natomiast gra z własnoręcznym podpisem Yu Suzukiego już 100 zielonych;
- Suzuki nie chodzi na automaty, tłumaczy to brakiem czasu;
- po pięciu latach od premiery automatu VIRTUA FIGHTER 3, w Akihabarze wciąż są ludzie szarpiący w tę grę;
- Suzuki uważa, że jedną z ważniejszych rzeczy przy tworzeniu gier są doświadczenia z życia;
- po obejrzeniu trailerów GT3 stwierdził, że znów chce zrobić grę o wyścigach;
- twierdzi, że przyszłość automatów leży w zwiększeniu interakcji pomiędzy grą a Graczem;
- F355 CHALLENGE jest grą, w której Yu Suzuki zawarł swoje dwie pasje: wóz Ferrari F355 oraz muzykę rockową;
- od momentu powstania pomysłu do wydania gry SHENMUE upłynęło 5 lat;
- gdyby miał zabrać jedną grę na bezludną wyspę, byłby to Mah jongg.

KONKURS

Czas na rozstrzygnięcie pierwszej części "KONkursu hardkorowego", w którym - przypominam - do wygrania po 3 edycjach jest konsola (prawdopodobnie A2600 wraz z grami!).

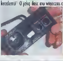
Po pierwszej części ranking wygląda następująco:
1. Masterdick - 15p., 2. Shinji - 14 p., Kiender - 14 p., 3. JoKeMoN - 13.5 p., 4. M. Krasko - 11 p., P. Radecki - 11 p., 5. T. Bylewski - 10 p., Vincent - 10 p., 6. Suseł - 9,5p., 7. Dzila - 9 p., Squonek - 9 p., Stonka - 9 p., 8. PIT3r - 7 p., R. Mazurek - 7 p., Ł. Przytuła - 7 p. Reszta uczestników zgromadziła po 6 punktów lub mniej. Za najlepiej rozwiązane pytania w pierwszej edycji "KONkursu" Memorka leci do Masterdick'a.

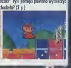
Większość odpowiedzi z 1. części konkursu znajduje się ukryte gdzieś w tej edycji działu - szukajcie (pozostałe odp.: 4. NES, 5. Capcom System - board automatowy, 6. wektorowa).

Na odpowiedzi z tej edycji czekamy do 25 kwietnia (mailowo: scaro@psxextreme.pl lub listownie).

A teraz nowe pytania - do zgarnięcia są kolejne 20 punktów.

1. Jak nazywał się przypominający Game Boya handheld, firmowany przez firmę Watara? (3 p.)
2. Jak nazywa się najmłodsze konsolowe dziecko NINTENDO? (2 p.)
3. Od czego pochodzą nazwy SONY i SEGA? (4 p.)
4. Czym są "wiosełka"? (1 p.)
5. Z jakiej konsoli pochodzi pad przedstawiony na fotografii? (1 p.)
6. W której konsoli po raz pierwszy zastosowano pamięć typu RAMBUS? (2 p.)
7. Jak miała się nazywać konsola pracująca w środowisku linuxowym, która rok temu została "skasowana"? (3 p.)
8. Jak nazywa się bohater popularny na konsoli Master System (patrz shot na dole)? (2p.)
9. Około 20 lat temu Bill Gates powiedział: "Tyle pamięci powinno wystarczyć każdemu". O jaką ilość mu wówczas chodziło? (2 p.)





Zastanów się dobrze!!!

Którą grę zabrałbyś na bezludną wyspę...?

Star Wars Starfighter

czy...

Galaxian

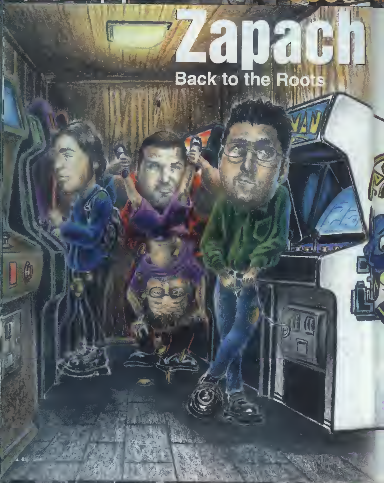
1UP
HIGH SCORE
120
120

Jeśli wybrałeś Galaxiana - przewróć stronę...

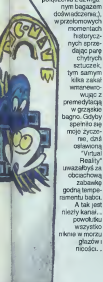
Piła

Zapach

Back to the Roots



8-miu bitów



Chciałbym przenieść się w czasie - wstecz... do roku 1977 (co by zdołać ujrzeć występ Elvisa na żywo) A później .. umiejętnie spożytkowawszy nabytą w niezbyt odległej przyszłości wiedzę, naturalnie w połączeniu z dźwiganym bagażem doświadczenia;), w przełomowych momentach historycznych sprzedając parę chytrych sztuczek, tym samym kilka zakał wmanewrowując z premedytacją w grząskie bagno. Gdyby spełniło się moje życzenie, dziś osławioną "Virtual Reality" uważałbyś za obciachową zabawkę godną temperamentu babci. A tak jest niezły kanał.. powolutku wszystko niknie w morzu głazów i nicości..

"PANIE, LITRA WYBOROWEJ I OGÓRKI!"

(.) Wróciłem po pracy (i piwie) na chatę, wskoczyłem w ulubione kapcie - "z zajęczymi uszami", strzeliłem naprędce kawę-morderce i, w przypływie ponadnormatywnego odbioru pozytywnej energii z kosmosu, odpaliłem PS2. Trasy w GT3 pękały żywcem, wykonane z wielką maestrią fury jak zwykle spowodowały u mnie oczopląs, kolejni oponenci w Survivalu (TTT) padali jak kawki, a Dante szlachtował zombiaków z lekkością porównywalną do zapsucie powietrza w moim wykonaniu. W niespełna dwie godziny rzuciłem to wszystko w cholerę, aby odpalić Xboxa. Trasy w PROJECT GOTHAM RACING pękały żywcem, wykonane z wielka maestrią fury jak zwykle spowodowały u mnie oczopląs, kolejni oponenci w Survivalu (DOA3) padali jak kawki, a w HALO - obcy cienko popiskiwali, obdarci z powodów do pustego rechotu.. Nie minęły dwie kolejne godziny a zacząłem sobie uprzytamniać, iż coś jest nie tak. szarpię w największe hity ostatniej dekady, w perwersyjnym stylu obłapiając pady, myśląc o niebieskich migdałach i w ogóle nie przywiązując znaczenie do faktu (jakże bolesnego zresztą), iż czynię coś o czym marzy większość z Was - szarpię w najlepsze, chwilowo nie przejmując się zaległymi rachunkami, ew. nadchodzącą wywiadówką, hiehie! (...) Tak się wszystko popierdzieliło, iż żyjemy w złożonym świecie, w którym granice i definicja ulegają zatarciu, a prostytutki pchają się do polityki. Wszelkie dobra dostępne są na wyciągnięcie ręki, telewizja cyfrowa stanowi chleb powszedni, a i telefony komórkowe wpisały się na stałe w otaczający nas krajobraz. Łyknąwszy piw kilka i wkrótce mając "dobrze", usadowiłem się wygodnie celem spisania kilku faktów z przeszłości, które mogą przyprawić co niektórych o ból głowy, innym dać zaś powód do pokiwania nią w geście niedowierzania i wymownego wybałuszenia oczu. Bo jak daleko pamięcią sięgam wstecz, kiedyś to było inaczej, definitywnie..

"KOMISARZU, NA TRZY-CZTERY..."

Założę się o butelkę dobrego piwa, iż podobnie jak ja, gdy tylko masz trochę wolnego czasu i dobrą wolę, nejzwyczajniej w świecie uruchamiasz konsolę i ją eksploatujesz, czasami bez opamiętania . Prawdopodobnie nie zdajesz sobie nawet sprawy, w jak komfortowej znajdujesz się sytuacji. Bo choć historia gier wideo sięga zamierzchłych czasów, tak dotyczy jedynie wybranych, zamożnych i wysoko rozwiniętych krajów. Wówczas to, w Polsce słowo "gra" kojarzyło się nieodzownie z "kulki", natomiast konsole (również komputery itd.) stanowiły towar zarezerwowany dla elit z przepastną kieszenią. Gdy w pierwszej połowie lat 80. o 'moje osiedle' zahaczył barakowóz - obstrupiały 'wóz Drzymały", uginający się pod ciężarem arcade owych maszyn, z którego dobiegały charakterystyczne, syntetyczne dźwięki, ja niczym w transie przekroczyłem próg przybytku, witając tę nową, cudowną rzeczywistość. Jak się później miało okazać, swoim czynem automatycznie złożyłem piękny i *wyraźny* podpis na cyrografie, skutki czego będę odczuwał prawdopodobnie dopóty dopóki wyzionę ducha.

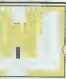
Konsola stanowi rozwiązanie komfortowe człowiek nie musi tłuc się furą/korzystając ze środków komunikacji miejskiej do "salonu' i znosić związanych z podróżą niedogodności, przepychać z bandą równie lub jeszcze bardziej napalonych, ciężko sapiących świrów aby dostrzec, co też się dzieje na ekranie nowego automatu, podczas gdy na chacie może paradować choćby z 'dyndzlam' na wierzchu, o dowolnej porze doby, *wyciągnąć* giry na ławę.. Super! Żyć, nie umierać! Czy aby jednak na pewno..? Popieram, nawet propaguję wśród znajomych prawdę o poszerzaniu własnych horyzontów w domowym zaciszu - a i owszem, kontemplując tzw "święty spokój', lecz. Czego nie uraczysz za żadne skarby, płaszcząc się przed telewizorem, a co oferowały tzw "salony", to niepowtarzalny klimat zdezelowane manipulatory i zacinające się przyciski na panelach umorusanych od brudu i potu, ledwo co "świecące' ekrany, *no*tabene pokryte dwucentymetrową warstwą kurzu, a także specyficzny smrodek unoszący się w powietrzu.

Era 8bit 1972

Pong

zręcznościowa
Atari
Arcade,
konsole Pong,
Atari 2600

Tak zwane "[illegible]" to pierwsza gra, która odniosła wielki sukces zarówno na maszynach arcade (tranzystorowych!), a następnie na domowych, prymitywnych wówczas systemach do gier. Bądź co bądź zabawa potrafi bawić po dziś dzień. Pong jest wielki, w przenośni i dosłownie - pewnie widziałeś go kiedyś na dworcu lub w "wozie Drzymały".

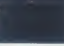


Ten shot przedstawia pierwszą grę o charakterze przygodówki RPG pt. **Adventure**, która pojawiła się w 1979 roku na Atari 2600

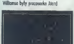
Smrodek stanowiący wypadkową piwa i tanich, pozbawionych nawet filtra petów ćmionych przez "salonowych cwaniaczków" (kolesi mających dziś swych godnych następców, paradujących w kreszowych cudach i "gnojoskoczkach"), czających się na początkujących w temacie łosi, którzy w geście przymuszonej kastetem sympatii 'pożyczali' cwaniaczkom kilku żetonów w celu "prezentacji" co bardziej wykręconych sztuczek (...) Wraz z upływem lat i ja stałem się salonowym cwaniaczkiem (POPEYE i BOMB JACK były 'moje'), regularnie doprowadzając maszyny do wrzenia, a co za tym szło - częstokroć wywołując uboczny efekt iluminacji u młodszej części widowni, mimo wszystko podnoszącej w ten sposób me podupadłe morale.

Przytoczona scenka rodzajowa miała za zadanie nakierować Szanowną Opinię Publiczną na kolejny atut 'mobilnych salonów", jaki niewątpliwie stanowiło pospolite zjawisko 'biernego grania' - że tak je sobie pozwolę nazwać. Ot, przychodził gnojek do "jaskini elektronicznej rozpusty" i z oczywistej przyczyny (ograniczone fundusze) zostawało mu jedynie bacznie obserwować poczynania old-boyów, przy okazji nabywając nowe doświadczenia (w przenośni). Choć rozgrywka wzbudzała przeogromną ciekawość omawianych laickich podmiotów lirycznych, to czynna partycypacja z ich strony była w bezwzględnej większości przypadków wykluczona. Ale, ale... !!! Na "biernym graniu" można było całkiem nieźle wyjść - dostać szansę wybicia się w salonowym półświatku. O co chodzi jakby? Otóż sporo oldschoolowych tytułów (mam na myśli przede wszystkim wspaniałe strzelaniny 'do góry', w owej dobie niezmiernie modne i wymiatające po dziś dzień) wymagało od ambitnego Gracza maksymalnego skupienia się na milionach rozwścieczonych sprite'ów, a jednocześnie ponadprzeciętnych predyspozycji manualnych. Trza przy okazji nadmienić, iż przychodzić do "salonu" wskazane było z trzecią, zapasową ręką, z pomocą której można by 'karmić" automat, naturalnie żetonami, co w przypadku standardowego rozłożenia sił podczas 'sytuacji podbramkowych" z reguły kończyło się podobnie tragicznie, po dziś dzień śnią mi się czerwone diody - jakże charyzmatyczne! - sygnalizujące butnie zmierzający kres growej sielanki uwarunkowanej czynnikiem upływającego czasu... Gdy jakiś ambitniejszy 'cwaniak nad cwaniaki' zmierzał w kierunku automatu, częstokroć do zabawy zapraszał 'żółtodzioba', który mógł 'se postrzelać", a i chwilowo na brak dowartościowania nie narzekał (choć de facto odwalał całą czarną robotę, na podobną skalę Ściera pomiata Playmanem, choć i tak stanowczo za słabo). Jak dziś pamiętam, iż w zamian za możliwość rzucania granatami w COMMANDO, czuwanie nad "teleportem" w DEFENDER lub strzelanie w MOON PATROL gotów byłem oswoić się z wizją konieczności przyjęcia w domu "pasów" za przesiadywanie w przybytku do późna. A ileż radości sprawiały tzw. 'wędki'... Każdy szanujący się cwaniak miał kieszenie wypchane żetonami/pieniążkami zróżnicowanych gabarytów i masy, sprasowanymi pod kołami tramwaju blaszkami itp., obowiązkowo więzionymi na żyłce, dzięki czemu możliwe było nabijanie kredytów za przysłowiowy frajer: po wrzuceniu do szczeliny dopasowanego do danego automatu żetonu, powoli popuszczając żyłkę trza było sprowadzić żeton na poziom, gdzie zaskakiwał stosowny przełącznik. Oprócz powyżej rozpracowanego, drugim 'popularnym" systemem stosowanym w automatach była 'waga' - po wrzuceniu monety/żetonu, sterowany elektronicznie mechanizm porównywał zgodność masy tegoż wg matrycy, tym samym orzekając czy to odpowiedni pieniążek, czy nie. Niektóre automaty zostały wyposażone w systemy uniemożliwiające wyciągnięcie monety po tym, jak wpadła do szczeliny... Faktem jest jednak, iż zabawa zawsze była przednia, nie licząc dotkliwych w skutkach, zmasowanych akcji tarmoszenia uszu organizowanych przez zdesperowanego szefa "salonu', wyjmującego każdego dnia z automatów kilogramy żelastwa zamiast upragniony utarg, hiehie!

Battlezone (Atari) z 1979 roku uważana jest za pierwszą trójwymiarową grę FPP, w której pojawił się "problem"



przeciwnika strzelającego z tyłu. Automat obsługiwało się za pomocą dwóch gałek analogowych, co jak na owe czasy wzbudzało wielkie zainteresowanie. Potem patent z dwoma gałkami wykorzystano w **Robotronie 2084** z 1982 roku (którego zaprojektował dla Williamsa były pracownik Atari)



Prawdziwe jaja miały jednak miejsce dopiero w momencie, gdy pod strzechy Graczy coraz liczniej trafiały 8-bitowe komputery: ZX Spectrum, Atari XE/XL i C-64 (to najpopularniejsze platformy). Warto zaznaczyć, że w owej dobie nie obowiązywało w Polsce prawo autorskie, toteż sobotnie wycieczki na giełdę komputerową stanowiły nieodzowny rytuał, w trakcie którego Gracz żądny wrażeń nie zwracał uwagi na wagę procederu. Piractwo było jak najbardziej legalne (czy też: nie było nielegalne), poza tym stanowiło jedyną możliwą drogę wejścia w posiadanie nowych tytułów. Jak zapewne wielu z Was wiadomo, wymienione wyżej komputery jako nośnik danych wykorzystały kasety magnetofonowe (stacje dysków i dyskietki stanowiły elitarną alternatywę), a co za tym idzie - w celu ładowania danych wykorzystywały magnetofony. O ile wyspecjalizowane, firmowe magnetofony z czasem zalały rynek, tak do czasu - przede wszystkim dotyczy to ZX Spectrum - Gracze korzystali z klasycznych urządzeń o przeznaczeniu audio, prym w tej dziedzinie wiódł wysłużony 'Grundig'. Gry odpalane na takich magnetofonach składały się z sekwencji dziwnych pisków/trzasków, na dobrą sprawę nic nie wyjaśniających. Żeby było ciekawiej, dawno, dawno temu można było ściągać gry za

1976

1977

1978

1979

Breakout

zręcznościowa
Atari
Arcade, A2600

...zwany potocznie Arkanoidem, od tytułu najlepszej podróby której dokonała firma Taito w roku 1986. Gra jest w zasadzie rozwinięciem pomysłu Ponga

Atari 2600

Space Invaders

strzelanina
Taito
Multiplatform

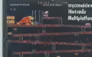
Jako dziesięciolatek w 'Czuchy' przegrałem pieniądze które dostałem od ojca na chleb i w zasadzie była to pierwsza gra wideo którą polubiłem (odciągnęła mnie od fliperów). Warto też wiedzieć, że jako pierwsza w historii posiadała 'High Score'

Asteroids

strzelanina
Atari
Arcade, A2600

Podobnie jak wiele ówczesnych gier, tak i ta dorobiła się wszelkich klonów. Świadczy to o jednym: Asteroids to wzór do naśladowania - jedna z pierwszych chlubnych stron powieści pt. 'Gry Wideo'

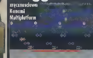
Donkey Kong



zręcznościowa
Nintendo
Multiplatform

Frogger

zręcznościowa
Konami
Multiplatform



Rok 1981 to konkurencja żaby ze stonogą (Centipede)

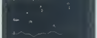
Bosconian

strzelanina
Midway
Arcade,
Spectrum,
C-64

Natchnione Galaxianem Midway postanowiło zrealizować pomysł w nieco innej konwencji scrollowanej we wszystkich kierunkach. Gra w 1981 roku konkuruje zawzięcie z atariowskim Tempestem

Defender

strzelanina
Williams
Arcade, Atari 2600,
C64, Atari XE/XL

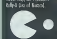


Szybka strzelanina, scrollowana w obie strony (prawo lewo). 'Wojny Gwiezdne' nad planetą złożoną z kresek - zestrzel wszystkie ludziki i nie zobacz "czołówki" ze skałami ..

Pac-Man

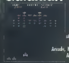
zręcznościowa
Namco
Multiplatform

Ta jakże stresująca wówczas zręcznościówka również dorobiła się kilkudziesięciu lepszych/gorszych klonów, z których najbardziej znane to Mouse Trap, Ms. Pac-Man i Rally-X (też od Namco).



1980

Galaxian



strzelanina
Namco
Arcade, NES, C64,
Atari 2600

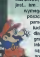
To niesamowite, ale ta gra rządzi po dziś dzień, ciągnąc za sobą sporą ilość klonów. Najpopularniejsze to Galaga (Namco) i Phoenix (Taito), które powstały kilka lat po niej. Przyznaj się, czy podczas loadingu Tekkena żal Ci niekiedy było, że właściwa gra już się doczytała? Jeśli tak to nie jest z Tobą źle - przyłącz się do Nas

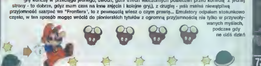
1981

pomocą radia. Jak??? Otóż "Rozgłośnia Harcerska" (o ile dobrze pamiętam - stacja o zasięgu ogólnopolskim!) puszczała w eter wspomniane piski. Koniec końców zorientowany Gracz nagrywał "tajemnicze audycje", wzbudzając niepokój i zakłopotania wśród domowników.. W związku z magnetofonami nie sposób nie mieć wspomnień dot. czasu ładowania poszczególnych gier. Atari pozbawione tzw. "turbo" pobijało wszelkie rekordy w tej kategorii, serwując półgodzinne loadingi, często wieńczone klapą (klasyczny "load error"; niezwykle czułe mechanizmy reagowały nawet na obecność człowieka w pokoju - najlepiej było zeń wyjść!!!). W najgorszych koszmarach powracają do mnie również motywy dot. zabawy w ręczne kalibrowanie głowicy i opisywanie kaset w jednostki symbolizujące długość poszczególnych gier. To był klimat

"TO NIE ELEGANCJA, TO ŻAŁOBA"

Postęp technologiczny ma się obecnie nijak do wypatrywanego z utęsknieniem stałego wzrostu rajcowności nowych produkcji. O ile 'staroszkolne' produkcje, które w konfrontacji ze współczesnymi potworami wypadają niczym wykastrowane z oprawy graf.-muz., zaskakiwały śmiałymi pomysłami (przy czym należy podkreślić, że powstawały w mękach wynikających ze skromnych jak Kopciuszek możliwości ówczesnych 'kilerów'), tak ociekające polygonami tytuły, tkwiące w 'dojrzałym i poważnym' środowisku 3D, korzystają ze sprawdzonych, wysłużonych patentów [od święta zdarzają się wyjątki - ot, np. genialny REZ (DC/PS2) od SEGI]. Czym spowodowany jest taki obrót spraw - tj. odtwórczość tematyczna do potęgi n-tej, brak kreatywności? Czyżby brakiem lecytyny w organizmie...? Ależ nie, odpowiedź sama ciśnie się na usta: gry tworzone były przez jednostki, wybitnie zresztą uzdolnione, które do swoich produkcji dolewały odrobinę wywaru z własnego serca. Ślęcząc po nocach nad klawiaturami, mega-mózgi pokroju Sida Meiera (m.in. 'Hellcat Ace', "Civilization", 'Gunship" itd.) kreowały dla nas - Graczy - lepsze światy. Na przestrzeni kilku minionych lat rynek growy (i wszelkie pochodne) spuchł do gigantycznych rozmiarów, konkurencja panuje nań nie byle jaka, on sam wart jest.. hm... sporo, dlatego też, pragnąc dotrzymać kroku wymaganiom masowego odbiorcy, w procesie tworzenia poszczególnych tytułów biorą udział już nie pojedyncze persony, nie małe grupy entuzjastów, a raczej sztaby ludzi (np. w tworzeniu pierwszego rozdziału SHENMUE dla DC maczało paluchy ok. 400 osób!!!), całe tabuny grafików, designerów, programistów, dmuchanych lalek. Nic zatem dziwnego, iż przeważnie pozbawione są charyzmy ('Gdzie kucharek sześć...") czy też spontanicznej podniety... Jak to mawiają 'dobrze urodzone' grubasy: "byznes jes byznes..." W związku z postępem wyraźnie ucierpiał również aspekt żywotności gier. Cholera mnie strzela, gdy grę kończę w przeciągu jednego, dwóch, góra trzech wieczornych posiedzeń przed konsolą. Z jednej strony - to dobrze, gdyż mam czas na inne zajęcia i kolejne gry), z drugiej - jeśli miałeś niewątpliwą przyjemność szarpać we "Frontiera", to z pewnością wiesz o czym prawię... Emulatory odpalam stosunkowo często, w ten sposób mogąc wrócić do pionierskich tytułów z ogromną przyjemnością nie tylko w przywoływanych myślach, podczas gdy na dziś dzień



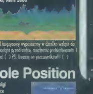


1982

Sinclair Spectrum

Moon Patrol

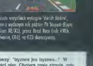
strzelanina
Williams
Arcade, C64, Atari
XE/XL, Atari 2600



Pojazd księżycowy wyposażony w działko walące do góry, walące przed siebie, możliwość podskakiwania i do boju! ( ) PS. Uważaj na przeciwników!! ( )

Pole Position

wyścigi
Namco
Arcade, A2600,
C64, Atari XE/XL



Protoplasta wszystkich wyścigów "dwóch śladów", włącznie z wydanym rok później Pit Stopem (Epyx; C64, Atari XE/XL), przez Road Race (rok 1985, Activision, C64), na GT3 skończywszy.

PS One'a trzymam w swej "konsolowni" jedynie dla kilku tytułów i z czystego sentymentu (wszak emulatory radzą sobie z owym systemem ! !)

Dlaczego wolę powrócić do "tamtych" czasów? Wg mnie branża coraz głębiej tonie w g***ie (rynek pecetowy tkwi w rzeczonej mazi po same uszy). Szlag mnie trafia, gdy hipotetycznie wielkie hity pokroju Z.O.E. lub THE BOUNCER (PS2) okazują się w praniu crapowate, w porywach średnie, SEGA konwertuje swoje hity na peceta, z kolei "rynek exclusive'ów" wyprowadza z równowagi wszystkich po kolei. Burdel się zrobił okropny, o czym jeszcze kilka lat wstecz nikt nawet nie myślał. Swoje trzy grosze w tej kwestii dorzucił Bill, czyniąc tym samym sporo syfu na zapas, wbijając nóż w plecy milionom Graczy (...) Nastały piękne czasy dla Graczy - na rynku aż roi się od poważnych konsol, nowych gier ukazuje się od zatrzęsienia, nic tylko kupować! Czy aby jednak na pewno taka sytuacja spotyka się z pozytywnym odbiorem? Z tego co widzę, "Gracze zaawansowani wiekowo" (również co ja) nic tylko narzekają: że zupa za słona, że pada deszcz itd. Czytelniku, jeśli żeś 18 wiosenek jeszcze nie skończył - ciesz się, że nie zasmakowałeś "mobilnych salonów". W przeciwnym razie głosiłbyś podobne temu kazanie, niezaprzeczalnie.

"NIE GADAMY Z GNOJEM!"

Pieniądze - dla niektórych cel życiowy, dla innych niezbędny składnik do zbudowania szczęścia. Komercja od zawsze towarzyszyła omawianemu przemysłowi, nigdy jednak na tak wielką skalę. Komercyjne ścierwa pokroju Pokemonów, Potterów i innych chorych psychicznie popierdółi zalewają rynek, bo wkrótce co drugi gówniarz będzie się obnosił z imieniem Gandalf, czego z całą pewnością nie zdzierżę. Masa kolorowego chłamu przeznaczonego dla masowego odbiorcy zostaje wypluta, a co najgorsze i paradoksalne - chłam ów znajduje nabywców. Z innej beczki: W ELECTRONIC ARTS pracują jegomoście, którzy by najchętniej własne żony z dziećmi i matkami sprzedali (ponoć trza mocno, zdecydowanie negocjować), 3DO liczy na profity, z powodzeniem zresztą, z tytułu militarnego "skrzywienia" dorastających Amerykanów, EIDOS zassało z supersamicą - Larą Croft, trzymając się tejże konkretnej postaci co najmniej kurczowo (a jest za co!) itd. Co tak naprawdę wyczyniają developerzy i dystrybutorzy? TOŻ TO BECZKA ŚMIECHU!

"UTYŁEŚ NA PAŃSTWOWYM WIKCIE..."

Pisząc wcześniej tych kilka pochlebnych słów nt. Sida Meiera, celowo pominąłem ważny temat, co postanowiłem nadrobić. Ano, gdy za pisanie gier na 8-bitowe monstery brali się entuzjaści, znajdowali się w cholernie korzystnej sytuacji, tj. niczego robić nie musieli (wszak tworzyli dla własnej satysfakcji), nikt nie grzebał w ich notatniku/koszu na śmieci, nie musieli się przed nikim tłumaczyć, przychodzić do pracy w białej koszuli itd. Ot, absolutny luzik. Niestety, mózgi wchłaniane przez wielkie korporacje tracą na poczuciu własnej wartości, a wskaźnik ich kreatywności chudnie w oczach.

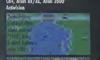
ZJEM BYLE CO, MOŻE BYĆ WÓDKA!

Gdy w roku 1972 firma ATARI wypluła na rynek PONGa, w najśmielszych marzeniach nie przypuszczała do jakich rozmiarów napęcznieje rynek i ilu ludzi na świecie "podąży za białym króliczkiem". I kto wie, jak by wyglądał świat bez PONGa. Wydaje mi się jednak, iż ów zbyt gwałtowny postęp zostałby celowo, odgórnie zablokowany, bowiem ludzie to w gruncie rzeczy głupie istoty dążące podświadomie do samozagłady (...) Przeczesując w pamięci dane dot. arcade'owych maszyn sprzed lat, a następnie przyrównując ich klimat do panującej obecnie, prawdę mówiąc umiarkowanie pozytywnej sytuacji, z pełną odpowiedzialnością twierdzę, iż systematycznie zmniejszają się wymagania Graczy, którzy oszołomieni komercyjnymi, jednosezonowymi hitami przestali już zwracać uwagę na cokolwiek. A developerom w to graj - to po pierwsze. Po drugie zaś, developerzy stanowczo nadużywają zaufania Graczy, którzy cierpliwie łożą kasę na ich wakacje, przy czym pragnę podkreślić, iż

1983

River Raid

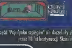
strzelanina
C64, Atari XE/XL, Atari 2600
Activision



Dementujemy plotkę jakoby szlaki przetarł "1942", który powstał dopiero w roku 1986 r.)

Spy vs Spy (2,3)

multiplayerowa
First Star S.
Master System, C64, Atari XE/XL, Spectrum

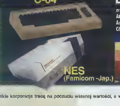


Trzy części "Pojedynku szpiegów" nie doczekały się przez 18 lat kontynuacji. Skandal!

1984

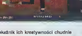
Xevious

strzelanina
Namco
Arcade, C64, NES, Spectrum



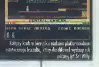
Dig Dug

zręcznościowa
Atari
Arcade, A2600, C64, Atari XE/XL



Manic Miner

platformówka
Software Projects
Spectrum, C64



Kolejny krok w kierunku nadania platformówkom istotnego kształtu, który doszlifował wydany rok później Jet Set Willy

Hyper Olimpic

sportowa
Konami
Arcade, C64

Miałeś napuchnięte paluchy?

zachodzi pomiędzy tymi oto dwoma organizmami wyraźna symbioza. O ile jednak orientuję się z grubsza w temacie, jedna ze stron układu nie potrafi dopomnieć się o swoje... Tak, to my - Gracze, puści i potrafiący jedynie narzekać oraz sprawnie operować padem (a i to nie zawsze!), pierdzimy w stołki, tępo obserwując w niebo, a wszystko w nadziei na zbawienny deszcz. Niestety, oldschoolowe pozycje stawiały Graczowi znacznie większe wyzwania [Mr Ś: tylko niektóre. Nie zapominaj, że joystickowi daleko było do dokładności pada, zaś niektóre tytuły stwarzały problem tylko z uwagi na swą nieudolność]. Wyższy poziom trudności, mniej żyć, twarde reguły itd. Ciekaw żem niezmiernie, kto będzie kontynuować tradycje, bo mam prawdopodobnie nie bezpodstawne obawy w związku z poruszonym tematem. Brak świeżych pomysłów na gry to jedna strona medalu, drugą stanowią produkowane stricte dla kasy sequele, jak np. GT3 CONCEPT, SILENT HILL 2 (PS2), oraz beznadziejne (pozbawione innowacji) konwersje a'la MAX PAYNE (z PC port na PS2), czy też szykująca się plaga konwersji SEGI (wg mnie - zbędnych). Jeśli SONY - dopuszczające do tak wielu kap światowego kalibru - wkrótce się nie spręży, w Billu G. cała nadzieja. Czasy mamy takie: postęp technologiczny sam w sobie już nikogo nie rusza, a ja - bądź co bądź jakieś tam doświadczenie posiadając - biorąc w łapy nową grę, wyjściowo zakładam, iż jest ona daremna lub co najwyżej przeciętna. Ot, już takie ze mnie bydlę, wstrętny sceptyk, ale po 20 latach 'kurczowego dzierżenia manipulatorów wszelakiej maści' w dłoniach inaczej nie potrafię. Tym bardziej, że twórcy gier bimbeją sobie w tym kierunku.

Jet Set Willy

platformowa
Software Projects
Atari XE/XL, C64, Spectrum

The Bathroom
Items collected 000 Time

To arcy-trudna platformówka była w owych czasach nie tylko przełomowa, ale i stanowiła ciężki orzech do zgryzienia - z setką leveli i precyzyjnym (przesadzonym mocno) sterowaniem. Na szczęście dziś nie planuje się skoków z dokładnością do piksela...

Boulder Dash

zręcznościowa
First Star S.
C64, Atari XE/XL, NES, GB

'Chrupiący' mały górnik to doskonały przykład "arcade logic", bardzo popularnego wówczas gatunku, który zapewniał zabawę zręcznościową połączoną z szybkim główkowaniem. A słyszycie to bulgotanie lawy? O, tak.

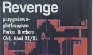
Pitfall!

zręcznościowa
Activision
Multiplatform

Gra z ambicjami przygodowymi oraz platformowymi z "Tarzanem" w roli głównej, dość skutecznie przyćmiona przez Montezumę.

Montezuma's Revenge

przygodowa-platformowa
Parker Brothers
C64, Atari XE/XL



Obok dość prymitywnego Jet Set Willy, to pierwsza tak udana i tak sugestywna przygoda w cyfrowym świecie. Chciałoby się tu jeszcze wspomnieć o Draconusie ('88), Rick Dangerous ('89), Bruce Lee ('83) czy Skool Daze ('84), ale Montezuma jak żaden z pozostałych tytułów połączyła w sobie doskonale elementy przygody oraz platformówki. Zamknijcie teraz oczy i spróbujcie sobie przypomnieć, jak wyglądała Montezuma... A teraz popatrzcie na shot. Nie to nie może być MR! Przecież ta czaszka wygląda jak...

Archon

zręcznościowo-logiczna
EA
Atari 2600, C64,
Atari 65 XE/XL, NES

Miks rozgrywki "szachowej" ze zręcznościowym pojedynkiem na arenie. Swego czasu, obok Spy Vs Spy, plasowała numer jeden wśród "party games".

"ŻYCIE STYGNIE"

Inicjacja, jakiej doświadczyłem, miała miejsce wiele lat temu, kiedy to jeszcze nie miałem ani jednego włosa na klacie, me śnieżnobiałe zęby odbijały promienie słoneczne i nie byłem przymuszany przez złośliwą naturę zmieniać skarpet co najmniej 2 razy dziennie. Dziś gry są już wszędzie, wdarły się niepostrzeżenie do domostw, pod strzechy prawych, nie "kiwających" Urząd Skarbowy ludzi, rynek prasowy pęka w szwach od przesilenia pozycjami tematyczno-nietematycznymi (w Polsce panuje obecnie spokój, ale chyba każdy średnio trybiący trybi dlaczego...), powstały dedykowane grom kanały TV, ew. traktujące o nich programy, z każdego zaułku Internetu wypełzają serwisy, imprezy masowe (targi, zloty, turnieje) przyciągają rzesze napalonych entuzjastów z całego globu. Ot, gry wideo stanowią integralną część XXI-wiecznego świata; w licznych filmach, na reklamach itp. ludzie przedstawiani są szarpiący na konsoli - taki wizerunek jest coraz śmielej kojarzony jako symbol luzactwa, nowoczesnego stylu życia, podążania z duchem postępu. Czyżby wkrótce miała nastać Złota Era Giercmenów? Tak czy siak, należy mówić o ogromnym postępie w skali globalnej. Ot, spotykający się kolesie-Gracze godnie reprezentują tę subkulturę, nawijają slangiem "lokuj na tardżecie", "łejtnij na lołding", zaś co bardziej sprytni brną dalej, rzucając - niczym kundel Pawłowa - tekstami w stylu "luknij przez łindoł jak pipole łokają po stritach". Szkoda to jednak wielka, iż pomimo światowej integracji, poziom gier i podejścia do tematu ich tworzenia są coraz bardziej profanowane.

Szczerze powiedziawszy, zbiera mi się na rzucanie kolorowym pawiem, gdy analizuję sytuację... Cieszę się jednak niezmiernie, iż miałem sposobność wodzić brudnymi paluchami po arcade'ach, wdychać smród fajek pozbawionych nawet filtra, ćmionych w pośpiechu przez salonowych cwaniaczków, tępo wpatrywać się w pulsujące barwami tęczy flipery, męczyć się z starowymi magnetofonami, dzięki czemu połknąłem bakcyla, a w mej świadomości gry zacumowały... nie, one nie zacumowały, raczej na mieliźnie osiadły - dobra moja! I jeszcze jedno: pragnę dożyć dnia, w którym w me włochate łapska wpadnie gra stworzona przez grupę składającą się z następujących panów: Hideo Kojima (KONAMI), Shigeru Miyamoto (NINTENDO) oraz Yu Suzuki (SEGA). O jaaaa! Czy skomercjalizowana machina zagłady pozwoli na takie rozwiązanie? Niestety, nie sądzę. □ [HIV]

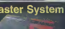
KTOŚ ZA TO "BEKNIE"... KTO?

Sciera: Po przydługawych brednich HIV a czas przejść do konkretów i przeanalizować problem. Dlaczego w latach 80., poszukiwanie nowych rozwiązań i idei można było zauważyć we wszystkich gałęziach branży, począwszy od automatów (prymitywnych, ale dość fikuśnych), poprzez różne dziwne kontrolery, przystawki, interfejsy a na grach skończywszy. Dziś rynek się wykrystalizował, wykształcił swoich odbiorców, wiadomo co jest białe a co czarne, co do czego służy i o co chodzi jakby. Czemu tak jest? Czemu nic się nie dzieje i gry wideo rozwijają się dusząc się we własnym sosie, producenci natomiast boją się zaryzykować w poszukiwaniu nowych kierunków. Jeśli niegdyś to poszukiwanie wiązało się ze sławą, a przede wszystkim wielkimi profitami, tak dziś "innowacje" kojarzą się z ryzykiem, wizją porażki zakończonej bankructwem.

Nie ma już "garażowych Einsteinów", bo wydanie gry wiąże się z wielkimi nakładami finansowymi związanymi nie tylko z produkcją ale i reklamą, dzięki której gra ma dostać szansę zostania zauważoną w gąszczu innych tytułów. Oj, zmieniły się czasy...

1985

Master System



Super Mario Bros.

platformowa
Nintendo
NES, SNES

To gra, to szablon perfekcyjnej platformówki. W kraju znana była pod postacią Giana Sisters (na [illegible]), dzięki królującemu wówczas C64. Czy wiecie, że GS była nielegalną, chamską zrzynką z SMB i tuż po premierze, z "pomocą" czujnej firmy Nintendo, tytuł ten został wycofany ze sprzedaży (nie, więc pytam skąd mieliście grę?)

Na ironię losu, winę takiego obrotu sprawy ponosimy My, konsumenci - kupujący masowo produkty opatrzone metką "klon". Dzięki temu utwierdzamy producentów w przekonaniu, że to, co robią jest dobre i chcemy tego więcej. Dzisiejsze gry to liczby - 300 tysięcy sprzedanych egzemplarzy przynosi zwrot kosztów (przy normalnym budżecie), ale żeby osiągnąć taką sprzedaż, wydawca zmuszony jest uderzyć do mas, mas które znają i szukają tylko produktów znajomo wyglądających i po takie właśnie, jako masy, sięgające i koło się zamyka. Powiedzmy sobie szczerze - rynku nie napędzają sami hardkorowi Gracze, tacy jak ja czy TY. Liczy się przypadkowy odbiorca: ot, taki brzdąc który po zobaczeniu HARRY POTTER poleci kupić grę, jego tata który kojarzy słowo "Władca Pierścieni" i sięgnie po taką właśnie pozycję, wujek który kocha Małysza i gra w nijakie 'Skoki Narciarskie'... Czy nie ma dziś miejsca na nowe idee? Może trochę wyolbrzymiłem (ale tylko trochę) skalę problemu, ale spójrzmy ile innowacyjnych gier wyszło w przeciągu ostatniego czasu. Kilka? W dodatku producenci są jak hieny i każdy nowy wypromowany pomysł od razu wałkują na 10 różnych sposobów w sześciu wariacjach, w efekcie po roku nowa idea przeistacza się w kolejny standard.

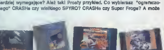
Czy to możliwe żeby stare gry były bardziej oryginalne? Dlaczego po włączeniu każdej nowej platformówki 3D jest ona tylko kolejną platformówką 3D? Czemu przed kilkunastoma laty Montezuma różniła się od Pitfalla, Jet Set Willy od Draconusa?

Odtwórczość to jednak jeden z kilku problemów z którymi borykają się współczesne gry, za nim podąża pogoń za coraz lepszą oprawą wizualną, 'opakowaniem' zamydlającym i tuszującym płytki i niedorobiony produkt. Co się zmieniło od czasu Command & Conquer, Syndicate czy Dooma? Większe obszary, większa ilość opcji, podbita rozdzielczość, ilość obiektów/polygonów, całość zaprawione efektami...
W starych grach, dzięki archaicznej grafice, skupiało się całą uwagę na zabawie, będąc samą jej esencją. Dziś niezorientowany Gracz niekiedy nie ma pojęcia, czy tytuł w który gra to pasztet, czy nie, bo oczy zamydla mu 2mln polygonów, bump-mapping i 'tri-linear-korektor-perspektyw-3D-realtime-aliasing'. A największą pułapką dla twórców gier stał się niestety postęp technologiczny i przejście w trójwymiar. Stare gry, mało skomplikowane, dwuwymiarowe, scrollowane na boki (bądź "jednoekranowe") dawały lepszą kontrolę nad tym co się dzieje i Gracz w mig chwytał o co biega - chciał grać. Z kolei ograniczoność takich gier dawała ich twórcom większą kontrolę nad Graczem, możliwość przewidzenia gdzie, jak i co będzie robił człek przed telewizorem. Im większy świat oddany do naszej dyspozycji, tym większe emocje, ale też często większe zagubienie i zniechęcenie do zabawy, spowodowane złym jej zaplanowaniem. Czyżby współczesne gry stały się bardziej wymagające? Ależ taki Prosty przykład. Co wybierasz "ograniczonego" CRASHa czy wielkiego SPYRO? CRASHa czy Super Froga? A może

TOP10 8bit

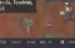
1. Bomb Jack
2. Galaxian
3. Defender
4. Kung Fu Master
5. Ghost'n Goblins
6. Pitfall II
7. Commando
8. Super Mario Bros.
9. Manic Miner
10. Pong

Chyba zawsze na 1. miejscu mojej toplisty pozostanie Bomb Jack. Dlaczego? Powód jest prozaiczny: jest to jedyna gra, w którą gram od 15 lat i wciąż mi się nie znudziła! Na drugiej pozycji Galaxian - od tej gry zaczęła się moja kariera arcade i jestem jej to winien. Defender... ach te kolejki do maszyny. Strzelanka na każdą okazję i dla każdego hardkore owca. Pong - pierwszy 'automat' jaki zagościł w moim domu... szaleństwo nie miało granic. Dziś już nie trzyma tak samo w napięciu, ale spełnia swe zadanie "kto przegra - ten nie pije") **[skiza]**



Commando

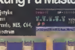
strzelanina
Capcom
Arcade, Spectrum, C64



Pomysł nie był nowatorski, ale dał początek nowemu trendowi strzelanek "commando-rambo" i podobnych...

Kung Fu Master

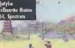
bijatyka
Irem
Arcade, NES, C64, Spectrum



Pierwsze chodzone mordobicie (Karateka na C64 i Atari XE/XL został wydany kilka miesięcy później)!

Way of the Exploding Fist

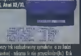
bijatyka
Melbourne House
C64, Spectrum



Pierwsza naprawdę wielka bijatyka, protoplasta wydanego rok później International Karate, wydanego dwa lata później Barbariana, Street Fightera, ale i 10 lat później Tekkena) To pierwsza bijatyka w której można było grać we 2 osoby!

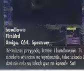
Silent Service

symulacja
Microprose
C64, Atari XE/XL



Pierwszy tak rozbudowany symulator, a że łodzi podwodnej - takiemu to nie przeszkodzi(ło) Rok później powstaje Gunship!

Elite

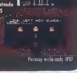


handlowa
Firebird
Amiga, C64, Spectrum

Kosmiczna przygoda, latanie i handlowanie. To działało wtenczas na wyobraźnię, taka szkoda że dziś nie robi się takich gier na konsole. Sic!

Legend of Zelda

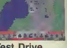
RPG
Nintendo
NES



Pierwszy wielki mały RPG!

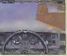
Sim City

1987 Maxis / C64, Spectrum, SNES, Amiga



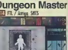
Test Drive

1987 Accolade / Amiga, C64



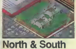
Dungeon Master

1988 FTL / Amiga, SNES



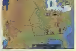
Populous

[illegible] Bullfrog / Amiga, Mega Drive, Game Gear, Game Boy, SNES



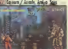
North & South

1989 Infogrames / NES, C64, Spectrum, Amiga



Final Fight

1990 Capcom / Arcade, Amiga, Snes



Era 16bit

Oldschool'u lekki smrodek

Kick Off 2

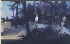
1990 Anco / Amiga, Mega Drive

Another World

1992 Delphine Software / Amiga, MD, SNES

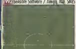
S. of Monkey Island

1990 Lucas Arts / Amiga, Mega CD



Sensible Soccer

1992 Sensible Software / Amiga, MD, SNES



Civilization

1991 MicroProse / Amiga

Mortal Kombat

1992 Midway / Multiplatform

Street Fighter 2

1991 Capcom / Arcade, Amiga, MD, SNES

Super Mario Kart

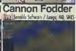
1992 Nintendo / SNES

Sonic Hedgehog

1991 Sega / Mega Drive, Game Gear

Cannon Fodder

1993 Sensible Software / Amiga, MD, SNES



Lemmings

1991 DMA / Multiplatform

Donkey Kong Country

1994 Nintendo-Rareware / SNES

Tetris

1986

zręcznościowo-logiczna
Alexey Pazhitnov
Multiplatform

Dlaczego Tetris po 15 latach jest wciąż jedną z niewielu "uniwersalnych" gier, dla wszystkich, bez względu na płeć, wiek, zainteresowania...

Bomb Jack

zręcznościowa
Elite
C64, Atari XE/XL, Spectrum

Niekonwencjonalne zadania fruwającego supera inspirowanego postacią Supermana. Piękna oprawa graficzna, dźwięk i grywalność wyciskające pot oraz inne płyny...

1987

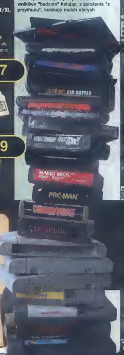
Amiga

1989

Mega Drive (Genesis - USA)

zamiast Super Froga wolisz Giana Sisters? Kumasz?

I tak Gracz, który przez kilka lat faszerowany jest tymi samymi kotletami, w końcu mówi - dość!!! Sięga po zwyczajną pajdę chleba. I tu trzeba by się zastanowić czy ten chleb (mowa oczywiście o grach oldschoolowych), przynosi radość dlatego, że jest czymś innym, czy dlatego że jest rzeczywiście dobry i słuszny? Eugene Jarvis - twórca Defenders i Robotrona, słusznie kiedyś zauważył, że Gracze zawsze będą pamiętać tylko gry "przełomowe", otwierające jakiś gatunek, bądź te z którymi na początku się zetknęli, co wcale nie znaczy, że te gry są lepsze. Idąc tym tropem - sam zacząłem się zastanawiać, czy też przypadkiem przekonania o miodności gier lat 80. nie jest już tylko 'stereotypem'.. W minionym miesiącu przeprowadziłem wnikliwe "badania" katując, z założenia "z przymusu", kolekcję moich starych



TOP10 8bit

1. Galaga
2. Spy vs Spy
3. Dynablaster/ Bomberman
4. Archon
5. Tetris
6. Boulder Dash
7. Asteroids
8. Super Mario Bros. 2
9. Ms. Pac-Man
10. Draconus

Galaga/Galaxian rządzi! W Dynkę, Archon i Spy Vs Spy przemóciłem wraz z kumplami kilkaset niezapomnianych godzin. Tetris to potęga, a na myśl o Boulder Dash szklą mi się oczy. Asteroids, a szczególnie jego klon Omega Race na Colecovis on jest nie-do-wyrąbania (Bosconian też jest git). S Mario B.2 to esencja platformera, zaś Draconus był pierwszą grą którą pokochałem!□ **[Mr Sciera]**

platform: NES, Master System, Colecovision, C64.. Z przymusu? Okazało się że nie, bo jeśli zdarzały się tytuły, które wyłączałem po kilku minutach, tak sporo przykuło mnie solidnie do telewizora, co zresztą skończyło się aferą, że marnuję czas w domu na "takie coś". A czy taka zabawa jest w jakiś sposób gorsza?

Spójrzmy na przykład na współczesne RPG. Porażka. Przypomnijcie sobie Dungeon Master, Eye of the Beholder, Final Fantasy 5, 6 . Ileż sekretów one kryły! Współczesna oprawa nowych gier deklasuje z miejsca tamte pozycje, ale wartość merytoryczna nie dość, że nie poszła do przodu, to niejednokrotnie pozostaje w tyle. Ja np marzę o RPG z mało skomplikowaną grafiką w którym mógłbym się pochwalić GDZIE BYŁEM I JAKI ŚWIAT ODKRYŁEM (I co wybudowałem, z kim rozmawiałem, co kupiłem) Co powiecie na połączenie Elite, Dungeon Master, Harvest Moon i Ultimy Online? Powtarzam: nie żądam wspaniałej grafiki - chciałbym no właśnie, tutaj dochodzimy do sedna. Ja chciałbym sobie dłużej pograć. A producenci na to "a, takiego! Pograsz w nową grę, po którą pójdziesz do sklepu i nam zapłacisz". No i wszystko jasne. Znowu błędne koło.

Pamiętacie znakomitą grę przygodowo logiczną pt. GOBLINS (1991, Amiga)? Na opakowaniu tejże gry widniał napis 'zawiera zagadki dla graczy hardkorowych Dlaczego dziś na pudełkach nie można spotkać takiego "ostrzeżenia"? Proste kiedyś spora część kupujących grała z zamiłowania do tej formy rozrywki, dziś gry to kolejny z wielkich przemysłów dla masowego odbiorcy... To niestety da się odczuć.

The King Has Been Taken
GOBLINS

WARNING: Contains hard puzzles for hard-core players!

Wielki mózg pracujący dla EA wpada na genialny pomysł. Przedstawia go 'Inwestorowi', który jest zainteresowany do momentu w którym usłyszy, że nad grą trzeba posiedzieć 2 lata · Oj nie, mówi Big Portfelios, · Do tego czasu "Engine" będzie przestarzały...
Ja mam tylko jedno pytanie... Czy my kupujemy gry dla engine'ów graficznych? A pomyślał ktoś np nad stworzeniem uniwersalnego "engine'u' AI, do którego z zależności od potrzeb można by dopisywać algorytmy zarządzające charakterystycznymi dla danej produkcji wydarzeniami/postaciami, a dzięki czemu gry zyskałyby na wartości merytorycznej. Nie. Mamy za to silniki graficzne na których bazują wciąż tak samo głupie gry. Popatrzmy na takiego Medal of Honor AA (Xbox). w którym być może innowacyjne jest czynne uczestnictwo wielu NPC (nonplayer character) Biegasz tu razem z ekipą kooperujących z Tobą wojaków, zaikany ze szczęścia, aż do momentu gdy okazuje się, że twoi kumple to zwyczajne "kukły", 'manekiny' do których możesz sobie strzelać, bo nie przewidziano, że gostek może w tym momencie zginąć. A ja w takim razie pytam, czym w takim razie różni się ta gra od "Medala" na PSX? Dlaczego wraz z postępem graficznym nie idą w parze inne czynniki? Czy 4 lata zajęło im wymyślenie tych 'manekinów'. A po wuja mi taka grafika · ja wolałbym czuć, że mogę tu puścić wodzę fantazji, czuć że ten świat nie tylko wygląda na realny, ale i zachowuje się jak realny, bo inaczej to zabawa niczym nie różni się od tej sprzed 10 lat. "Grafika" nie może napędzać rynku! Problem leży chyba w tym, że o ile kiedyś człowiek grając np. w takiego Knight Lore, Montezuma czy Draconus nadrabiał ubytki graficzne wyobraźnią, tak dzisiaj nie ma co nadrabiać. Gry przedstawiają świat takim jakim jest, ale nie do końca, bo pokazują nam atrapę, foto-tapetę. Wszystko jest tu powiedziane, "przegadane", 'przerysowane' Nie ma już miejsca na wyobrażenie sobie np że pająk który nas goni jest owłosiony, ślina mu cieknie z paszczy, a biegnąc syczy i pocharkuje. Nie, bo pająk jest pająkiem i widzimy jaki "dokładnie' jest.

TOP10 8bit

1. Bomb Jack
2. Moon Patrol
3. Commando
4. Galaxian
5. Popeye
6. Super Mario Bros.
7. Bruce Lee
8. Dynablaster / Bomberman
9. Tetris
10. Space Invaders

Choć w gry z pozycji 1 - 5 zawsze jestem skłonny szarpnąć choćby w nocy o północy nie skrzywiając ryja tak za partię w Bomb Jack mogę nawet zapłacić! "Pompowanie" goniwa za "P" unikanie "ślimaczków (jaaszasse) i UFO - gasz ależ to radocha! Zawsze i wszędzie na wszystkich możliwych platformach! Moon Patrol ma w sobie coś z wyścigów) Commando urzekło mnie militarną tematyką i wykonaniem (muza o jeju!) a Galaxian ech żadne tam Galagi i inne klony jeno nieruchawy "pure Galaxian" rządzi.☐ [KIV]

Na ironię losu, zaistniała sytuacja nie podoba się również wielkim personom branży, bo o ile taki Miyamoto może sobie pozwolić na puszczenie wodzy fantazji, tak np Romero zirytowany sytuacją wziął się za tworzenie gier dla GBA, co jak stwierdził sprawia mu (dla odmiany) przyjemność. Nikt mu nie jęczy nad uchem żeby grę kończył w połowie, bo postęp wyprzedza jego wytwór, a konkurencja nie zasypała gruszek w popiele.
My, konsolowicze, mamy to szczęście, że nasza branża w dużej mierze napędzana jest przez kulturę/rynek japoński, a ten na szczęście rządzi się innymi prawami i stamtąd też wypływają często nowe idee. Niestety, większość z nich, tych bardziej zakręconych, nie sprzedawana jest na starym kontynencie . Ostatnio co prawda EIDOS podjęło się dystrybucji na Europę stricte japońskich gier, takich jak np. Mosquito (PS2). Chwała mu za to.

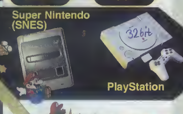
Pewno niektórzy z Was, szczególnie młode pokolenie Graczy, czyta mój wywód i myśli "Czego ten ufol chce? Ładna grafika mu się nie podoba? Niech se zagra w Madżika jak chce pofantazjować', albo co gorsza: "Gry mu się znudziły i szuka dziury w całym" Oj, co to, to nie. Zapraszam do mnie na chatę, a wszystko będzie jasne (podwójnie) Zagramy sobie na Atari 2600 lub 65XE, C64, Amidze, SNES-ie .. i gwarantuję, że będziemy się tak dobrze bawić jak na PSX czy PS2. Czemu? Poszukajcie odpowiedzi w tekście, prześledźcie stare hity które wybraliśmy i spróbujcie się sami zastanowić nad problemem. Spróbujcie się też zastanowić, dlaczego gra nie powinna wystarczać na kilka godzin i dlaczego Galaga bardziej kręci niż połowa Next-Genowych gier [Mr.Ściera - zwolennik prostych gier do grania a nie do oglądania]

Jeśli jesteś zainteresowany nabyciem oldschoolowych gier w wydaniu konsolowym, możesz zdobyć (import) następujące składanki (wybrane)

PSX:
NAMCO MUSEUM (vol. 1 - 5)
WILLIAMS ARCADE HITS (vol. 1 - 2)
ATARI ANNIVERSARY
MIDWAY COLLECTION (vol. 1 - 2)
INTELLVISION CLASSICS
CAPCOM GENERATION (vol. 1 - 4)

DC:
MIDWAY COLLECTION
ATARI ANNIVERSARY
SEGA SMASH PACK
YU SUZUKI GAME WORKS (vol. 1)

PS2:
NAMCO MUSEUM



FIFA 98 SOCCER

Ojciec Tetrisa

przygotował: pingwin

Alexei Pajitnow

[ ][S][ą] gry, o których się nie zapomina. Jedną z nich to właśnie TETRIS. Pewnie dawno, dawno temu (a może nie tak dawno...) sam świetnie się bawiłeś układając różnokształtne, geometryczne klocki. Niesłychanie prosty pomysł, a jednak - gra ma "to coś". W TETRISa zagrywały/zagrywają się osoby, które z graniem nie mają wiele wspólnego, kilka razy starsze niż statystyczny użytkownik konsoli. Jest to chyba jedyna gra na świecie, która praktycznie bez żadnych innowacji doczekała się tylu edsłon na różnorodniejsze systemy. A wszystko zaczęło się dokładnie 18 lat temu, kiedy to pewien zdolny Rosjanin... ale nie uprzedzajmy faktów.

[R][o][k] 1984, miejsce akcji matiuszka Rasija. Ocień umny człowiek, Alexey Pajitnov, pracownik moskiewskiej Akademii Nauk postanowia zrobić coś, czego wcześniej nie było. Pajitnov uwielbia łamigłówki, więc rozpoczyna swoją zabawę z grami logicznymi. Traktuje je jako test możliwości komputerów. Pierwszą grą jaką zrobił, była dziwna gra logiczna pt. Showl.

[T]etra po grecku znaczy "cztery". TETRIS. Niezła nazwa, nie? Pajitnov też tak pomyślał i właśnie [t]ak nazwał jedną ze swoich gier. Gra została napisana pod komputer zwany Electronik 60. Gra [z]ostała zrealizowana całkowicie w trybie tekstowym: klocki zostały zbudowane z nawiasów kwadratowych []. Wciągnęła swego twórcę do tego stopnia, że nie zdołał jej ukończyć. Grał zanim wprowadził punktację, akcelerację spadania klocków i inne temu podobne szczegóły;)

Prawa do gry Pajitnov odsprzedał Robertowi Steinowi - właścicielowi firmy Andromeda. Tenże zaoferował je firmom Microsoft oraz Spectrum HoloByte. Kiedy Pajitnov poinformował o odsprzedaniu praw Elorg (rosyjskie ministerstwo do spraw importu oraz eksportu sprzętu komputerowego i oprogramowania), został grzecznie powiadomiony, że prawa do produkcji przywłaszcza sobie tenże. Zastrzeżone przez pomyłkę prawo do publikacji TETRISa na konsole Stein szybciutko odsprzedał dwóm wymienionym wcześniej firmom. Dalej zostały odsprzedane do Atari Games, Sega oraz człowiekowi o nazwisku Rogers. Mniej więcej w tym samym czasie, Ed Logg podjął się stworzenia wersji TETRISa pod NES-a dla firmy Tengen. Reakcja NINTENDO była natychmiastowa: firma skontaktowała się z Rogersem, odkupiła prawo i wytoczyła proces Tengenowi. Patentat wygrał, produkt został wycofany ze sklepów, a tym samym tengenowski TETRIS stał się jedną z najbardziej poszukiwanych przez kolekcjonerów gier pozycji.

Co najśmieszniejsze, na ogromnym sukcesie TETRISa zarobili wszyscy, tylko nie Pajitnov. W zamian za swoją pracę nie zobaczył złamanego rubla. Prawa do TETRISa wróciły do twórcy dopiero w roku 1996. Wtedy to Pajitnov wraz z Rogersem założył "Tetris Company". Wcześniej zrobił kilka gier logicznych "tetrisopodobnych" i nie tylko (np. Crackerax, Quirks, Knight Moves, Pandora's Box).

A co robi obecnie twórca rosyjskiej układanki? Mieszka w Seattle i pracuje dla firmy MicroSoft. Tak więc nie jest wykluczone, że wkrótce ujrzymy nową produkcję geniusza na Xboxa;) Mimo że upłynęło 18 lat, kwadratowe klocki nadal [s]
[p]
[a][d][a][j][ą] □

CIEKAWOSTKI

Mogłoby się wydawać, że o Jaguarze dawno już wszyscy zapomnieli, a tu się okazuje, że w USA grupka maniaków gra sobie w DOOMa po sieci. Tak, zgadza się - PO SIECI! Jak zapewne wiecie, oryginalny modem do Jaga nigdy nie ujrzał światła dziennego, ale za to wyszedł interfejs umożliwiający podłączenie normalnego modemu. Mało tego, osobiście znam jednego redaka grającego w ten sposób na Jagu (pozdrowienia dla Piotra:). Przy okazji: Tom i Jerry to chipy odpowiedzialne za grafikę i dźwięk w Jagu (KONKURS, pytanie nr 8). [zilu]

Gra WORMS, która okazała się wielkim hitem, mogła być "ekskluziwem" na Jaga! Tuż przed wydaniem gry, przedstawiciel TEAM 17 udał się do siedziby ATARI, jednak jego oferta została odrzucona... szkoda, nie było pewne sukcesu tego tytułu. [zilu]

Przed 2 miesiącami, o czym zapomnieliśmy Was poinformować, wyszła PSX-owa wersja składanki ATARI ANNIVERSARY, której reckę w wersji na DC mogliście przeczytać w PE#49. Zawarte nań oldschoole to oryginalne wersje gier sprzed 20 lat. I tak na przykład PONG posiada śmieszny, oryginalny zresztą błąd: otóż plansza do Ponga nie była symetryczna - z jednej strony boisko było trochę skrzywione i siłą rzeczy jedna paletka nie mogła dotrzeć do krawędzi ekranu, więc łatwiej było jej wpakować bramkę, bo w szpary było dość łatwo trafić (KONKURS, pytanie nr 3)

Czy wiecie, że "Dreamcast" nosił aż 3 robocze nazwy? Czy to wina odejścia od "planetarnego" nazewnictwa przysporzyła SEDZE takie trudności w doborze odpowiedniego określenia? Zaczęło się od Black Belta, potem konsola była nazywana Katana, następnie Dural, co by wreszcie skończyć jako... Dreamcast (KONKURS, pytanie nr 9)

Gra "Drakan" w pierwotnej wersji dla PC (' 99) nazywać się miała "Arokh" od imienia smoka. Oba tytuły brzmią jednak dość "germańsko".

Z ostatniej chwili: na 2godz. przed zamknięciem KONkursu dostałem kolejną odpowiedź na 15p. od osobnika o pseudonimie Judas. [S]

Był sobie Pong.

□ Każdy, kto choć trochę interesuje się historią gier wideo niewątpliwie spotkał się z nazwiskiem Nolana Bushnella oraz systemem ATARI PONG. W powszechnym mniemaniu uchodzi on za kreatora domowego rynku wideo-zabawy. Mało kto jednak wie, iż prawdziwa historia gier wideo, w tym osławionego zestawu PONG, rozpoczęła się na długo przed pojawieniem się firmy ATARI.

Przedpotopowy... handheld

Cały ten konsolowy bajzel, który do dziś nie pozwala nam zmrużyć nocą oka, rozpoczął się z początkiem 1958 roku, kiedy to pewien amerykański fizyk - William A. Higinbotham, przedstawił model pierwszej gry, nazwanej "Tennis for Two". Dzięki pracy w renomowanym Brookhaven National Laboratory, miał dostęp do wszelkich nowinek technicznych. A że nudą wiało tam straszne, postanowił umilić sobie czas... grając! W tymże laboratorium poznał wielkiego speca od technologii - Roberta V. Dvoraka, który pomógł mu zrealizować jego pomysł. A idea była banalna. Willy, bawiąc się oscyloskopem połączonym z analogowym komputerem (który wykorzystywano m.in. do kreślenia trajektorii bomb spadających w czasie II wojny światowej), wpadł na pomysł, aby pojawiające się na ekranie punkty mogły być "ożywione" (sterowane) przez człowieka. I tak na ekranie mieliśmy dwuwymiarowe... przedstawienie wielkości boiska... wysokość siatki, oraz oczywiście "dwóch graczy" w postaci p... pikseli na i poruszający się punkt... piłeczką (patrz obrazek).

Do st... Dvorak opracował dwa specjalne kontrolery (po jednym na głowę), które składały się z małej wajchy... joya oraz buttona - typowego "fajera". Gra polegała na naciśnięciu batona w odpowiednim m... oraz przechyleniu joya pod odpowiednim kątem. Jeśli wybraliśmy optymalnie (czyli powyżej 45 st...) piłka przeszła nad siatką, jeśli kąt był za mały, to trafialiśmy w siatkę. Możecie mi wierzyć lub nie, ale "Tennis for Two" był znacznie bardziej skomplikowany i posiadał dużo większą grywalność niż późniejszy naśladowca - PONG. Projekt po raz pierwszy pokazano w grudniu 1958 roku, jednak tylko dla ludzi z "branży". W rok później, podczas dni otwartych w Brookhaven, użyto w trakcie pokazu znacznie większego wyświetlacza (tym samym z kondziołka zrobiono pierwszą konsolę stacjonarną) oraz dodano opcję symulacji gry na... innych planetach z uwzględnieniem czynników grawitacji (aż dziw, iż nikt tego do dziś nie wykorzystał)! Legendy głoszą, iż odwiedzający po pokazie musieli zbierać swoje opadające szczęny z podłogi, a śmiałkowie, którzy zapragnęli gry, na swoją kolejkę musieli czekać co najmniej 4 godziny!
Willi nigdy nie opatentował swojego pomysłu, bo uważał, iż idea była tak banalna i oczywista, że nie warto sobie nią zawracać głowy. Gdyby wiedział, jak bardzo się mylił...

Kto jest bez PONGa, niech pierwszy rzuci kamieniem.

Pierwszym, któremu udało się opracować sprzęcik konsolopodobny, który już można było podłączyć do TV, był pracownik Sanders Associates (militaria i te sprawy) - Ralph Baer. Bohaterem jego pierwszej gry został... strzałek. Nie wgłębiając się w szczegóły, gra miała duże znaczenie przede wszystkim ze względu na wykorzystanie tzw. "paddles", czyli łopek, którymi można było sterować w trakcie zabawy (gaszenie ognia). To jednak było nadal za mało, aby przyciągnąć tłumy... Rewolucja nastąpiła, kiedy do teamu dołączył Bill Rusch, który rozbudował moduł "paddles" o możliwość odbijania obiektów, tym samym znacznie zwiększając możliwości wpływu Gracza na rozgrywkę. Jak łatwo się domyślić, droga do PONGa była tuż, tuż. W 1971 roku Baer sprzedał swój pomysł firmie Magnavox, która w 1972 roku przedstawiła na rynku pierwszy... domowy zestaw gier wideo pod nazwą Odyssey (nazwa kodowa... 100). W zestawie pojawiły się dwie gry: tenis oraz hokej...

Pierwszy "Pong" był bardzo ubogi, jeśli chodzi o jakiekolwiek dodatki. Nie było żadnych... sów, nawet pipnięcia, nie było cyfrowego (czyt. na ekranie) licznika punktów, serwowanie... wała się automatycznie (nie można było przytrzymać piłki), a na dodatek joye były przymocowane na stałe (. Wszystkie te elementy spowodowane były brakiem... mikroprocesora (więcej o samej konsoli w następnym numerze)! Tych wszystkich wad uniknęły późniejsze mutacje odysejowego "Tennisa", które przyjęły oficjalny tytuł PONG. Autorem nazwy oraz pierwszej w pełni elektronicznej wersji systemu był Nolan Bushnell - student University of Utah. Bushnell wraz ze znajomym - Tedem Dabneyem - założyli firmę Syzygy, która wkrótce zmieniło nazwę na... ATARI! Pierwszym produktem nowo założonej firmy był oczywiście ATARI PONG. Już w kilka tygodni po premierze "Tennisa" Magnavoxu rozpoczął prace nad własną wersją gry.

Tuż po premierze ATARI PONG rozpoczął się pierwszy w historii gier wideo proces sądowy, który zapoczątkował dobrze nam znaną wojnę konsol). Al został oskarżony przez producentów Odyssey o kradzież patentu. Właściciele firmy zażądali rekordowego (jak na owczesne czasy) odszkodowania w wysokości 700 000 "zielonych"! W końcu Magnavox pożegnał się z wyłącznością (i przy okazji stracił swoją pozycję na rynku), a ATARI na systemie PONG zarobiło fortunę i wkrótce zaatakowało rynek rewolucyjną konsolą Atari2600. Po obaleniu "reżimu" Odyssey, wiele innych firm zaczęło produkować swoje wersje PONGa (pojawiło się około 150 mutacji tej "konsoli"). [skizo / atarionline.pl]

Mimo słabej oceny (jak dla mnie!) MGS2 jest jedną z najlepszych gierek na PS2, możecie więc kupować w ciemno bo dostarczy wam kilkunastu godzin niezłej zabawy. Jedziemy!

GEORGE WASHINGTON BRIDGE

Było chłodna, deszczowa noc. Snake spacerował po waszyngtońskim moście. Właśnie wtedy przepływał pod nim Discovery – statek przewożący najnowszego Metal Geara. Dowiedziawszy się o tym od Otacona, Snake postanowił zająć się tą śmierdzącą sprawą i w niekonwencjonalny sposób dostał się na statek.

DISCOVERY

Po efektownym intrze kontaktujesz się z Otaconem – Hal opowiada o celu misji Snake'a: po incydencie na Shadow Moses plany Metal Geara trafiły na czarny rynek dzięki Revolver Ocelotowi. Teraz każda grupa terrorystyczna mająca dużo kasy może pozwolić sobie na wybudowanie kolosa. Przewożony przez Marines na Discovery Metal Gear ma zapobiec używaniu innych tego typu robotów i niszczyć je. Pierwszym Twoim zadaniem jest dostanie się na mostek kapitański i przekazanie Otaconowi danych na temat kursu statku. Drugim – sfotografowanie nowego Metal Geara (dowód, że stworzyli go Marines bez zgody rządu). Jak się okazuje, za głowy Snake'a i Otacona wyznaczona jest nagroda, bowiem po incydencie na Shadow Moses nie pracują już dla wojska, tylko dla dzikiej organizacji Philanthropy. Rozmowę przyjaciół przerywa desant uzbrojonych wojsk (Snake rozpoznaje ich po karabinach AKS 74 i mundurach) pod dowództwem Gurlukovicha. Ruscy szybko "załatwiają" Marines i opanowują pokład statku. Od Otacona dostajesz dwie częstotliwości na Codec: jedną do pogadania (140.12) a drugą do Save'owania (140.96). Przy okazji Twój przyjaciel będzie czekał na Verrazzano Bridge. Zaczynamy na:

AFT DECK

Włącz widok FPP i uśpij strażnika na górnym mostku. Wejdź po schodkach, przeskocz skrzynię i zbierz Chaff Grenades. Podejdź do kolejnych schodów (obok drzwi z "kółkiem"), uśpij strażnika – możesz go ściągnąć na dół i wyrzucić za burtę (dolny pokład, zaznaczone na biało miejsce – zaraz za skrzynią obok jest Pentazemin). Po drugiej stronie statku, na tym samym poziomie znajduje się Ration. Gdy go zbierzesz, przejdź przez drzwi znajdujące się tuż obok (uważaj na kolejnego strażnika – uśpij i za burtę). Znajdziesz się w...

DECK-A CREW'S QUARTERS

Podejdź do drzwi i spróbuj je otworzyć – śmieszna scenka. Idź zatem w drugą stronę korytarza (uważaj na kałużę – gdy w nią wejdziesz, pozostawiasz widoczne przez moment ślady). Wejdź do pokoju z szafkami (drzwi z automatycznymi drzwiami) i sprawdź je. Znajdziesz tam laskę ;), Ration oraz M9 bullet. Wyjdź drugimi drzwiami i uśpij kolejnego strażnika – możesz schować go w szafie (również Snake może chować się w szafie w razie kłopotów). Przejdź do...

DECK-A CREW'S LOUNGE

Zejdź na dół i zabierz to co jest w barze (ammo do M9 i Ration) – strzel w "plazmę" wiszącą na ścianie, zobaczysz fajny efekt. Na schodach (naprzeciwko szklanej szyby) przejdź w prawo do...

DECK-B CREW'S QUARTERS

Idź do przodu aż zobaczysz strażnika. Unieszkodliw go i idź dalej – miń wyjście na pokład i udaj się dalej. Z wnęki w ścianie weź Ration i uśpij kolejnego strażnika (możesz znowu go schować do szafy). Dobiegnij do schodów prowadzących do...

DECK-C CREW'S QUARTERS

Uważaj na kamerę (rzuć Chaff granade lub przejdź przy ścianie) i załatw następnego strażnika. Zbierz z szafki porcję Chaffów, a z szybu Ration. Cofnij się do schodów i skorzystaj z nich.

W sali przy schodach (kuchnia) uważaj na kamerę, uśpij strażnika i pozbieraj Ration oraz amunicję. Wyjdź z kuchni i podejdź do rozmieszczonego na ścianie Semtexu. Otacon powie Ci jak pozbyć się kłopotu. Odsuń się na bezpieczną odległość (jeśli tego nie zrobisz, Snake będzie przez pewien czas kichał i zdradzi swoją obecność) i strzel w pakunek – problem rozwiązany, teraz widzisz jak są umiejscowione fotokomórki. Nie przechodź jeszcze pod nimi tylko idź do małego magazynu za Tobą. Tam zbierz BOX1 i ukryj się pod szafką. Do pokoju wejdzie na moment drzemiący strażnik. Uśpij go jak najszybciej – strzał w nogę – bo inaczej na pewno Cię odkryje. Teraz przeczołgaj się pod czujnikami i wejdź po schodkach do...

DECK-E BRIDGE

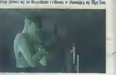
Snake podaje Otaconowi pozycję i kurs statku. Okazuje się, że Metal Gear znajdujący się na Discovery jest gotowy do testów i mają się one odbyć gdzieś na morzu. Zobaczysz też, że coś się dzieje na zewnątrz, więc zbierz [illegible] z podłogi i udaj się na...

DECK-PORT WING

Przygotuj się na walkę z Olgą Gurlukovich – nie golącą się pod pachami córką rosyjskiego generała pamiętającego Ocelota. Dziewczyna rozmawia ze swoim ojcem o rozmieszczeniu ładunków wybuchowych. Stary każe się jej wynosić ze statku, argumentując żeby pamiętała o swoim dziecku, jednak Olga pozostaje, chce walczyć. Więc walcz z nią!

BOSS - OLGA GURLUKOVICH

Należy chować się za skrzynkami i celować w chowającą się Olgę (najlepiej w głowę, bo zabiera najwięcej energii). Uważaj na granaty, które podrzuca! Po pewnym czasie dziewczyna strzeli w plandekę, co znacznie wpłynie na Twoją widoczność – zrób sobie z niej osłonę. Po krótkiej strzelaninie plandeka odleci, a Olga zacznie używać pobliskiego reflektora. Światła można (a nawet należy) się pozbyć strzelając w klosz reflektora, bo naprawdę potrafi nieźle dać po gałach. Dokończ walkę i pozbaw w końcu Olgę przytomności. Po walce podleci Cypher i zrobi Snake'owi zdjęcie, które później będzie wykorzystane przeciwko Tobie. Odbierz Oldze bronie i amunicję – zyskałeś też nową spluwę USP. Wejdź na pobliski maszt i zabierz THERMAL GOGGLES. Wyjdź za róg i wywołaj strażnika (wyjdzie się przewietrzyć), uśpij go i zbierz WET BOX (możesz chować się tylko tam gdzie jest mokro lub pada deszcz, inaczej strażnicy się skapną, że coś jest nie tak). Przez drzwi przejdź do...



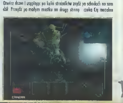
DECK-E THE BRIDGE

Teraz musisz dostać się do DECK A CREW'S LOUNGE (tam gdzie wisiała "plazma" na ścianie). Po drodze zaopatrz się w amunicję do nowej broni. Jak już dotrzesz do celu, po schodach przejdź do...

ENGINE ROOM

Zobacz scenkę z [illegible] i zbierz ammo z szafek (w jednej z nich jest niespodzianka).

Otwórz drzwi i usypiając po kolei strażników zejdź po schodach na sam dół. Przejdź po małym mostku na drugą stronę – czeka Cię mozolna



wspinaczka na samą górę (uwaga na strażników, jeden z nich to twardziel, nawet jak go weźmiesz na muszkę chłop się nie poddaje). Gdy już będziesz na samej górze, wejdź w drzwi i schowaj się za skrzynki. Wyjdzie strażnik i zacznie meldować przez radio - uśpij go dopiero jak skończy gadać i wejdź w korytarz obok. Zadzwoni Otacon i poinformuje Cię, że korytarz jest zaminowany o ładunki dezaktywujesz strzelając w zielone światełko z USP. Są trzy ładunki (trzy światełka)
1 ten na który w czasie rozmowy z Otaconem najechała kamera
2. wskocz na skrzynkę koło kabla, światełko miga między ładunkami Semtexu
3 na samym końcu za szafką (aby tam dojść musisz najpierw pozbyć się pozostałych dwóch)
Po pozbyciu się problemu ...

DECK-2 PORT

Zrób Save, bo dalej będzie gorąco i zbierz Ration znajdujący się w jednej z wnęk. Udaj się na obok korytarza - uważaj na żołnierzy. Cały czas idź przed siebie (mijając strażników śpiących w wnękach) aż dojdziesz do.

DECK-2 STARBOARD

Przygotuj się na ostrą strzelaninę - innego wyjścia nie ma - chowaj się za skrzynkami i grzej w terrorystów i rurę z gorącym powietrzem. Gdy skończy się strzelanina Snake pójdzie do HOLD No 1 a Ocelot odejdzie ... (hodny strażnik)

HOLD No.1

Usłyszysz odprawę Marines, skontaktuje się z tobą Hal - wszystkie rozmowy między wami okazują się być podsłuchiwane ... przez kogo. Jednocześnie wytłumaczy Ci jak należy sfotografować Metal Geara trzeba zrobić zdjęcie z lewej, z prawej, od przodu oraz sfotografować znak Marines znajdujący się na korpusie Geara. Masz na to wszystko 7 minut - tyle trwa przemówienie dowódcy Marines. Nie martw się jednak - jak nie zdążysz, dowódca będzie przemawiał jeszcze dłużej. Zajdź po schodach i przejdź przy ... na drugą stronę - tak aby cię nie widział żołnierz. Uważaj żeby Snake nie przeciął wiązki z projektorów. Jak ... do ... to albo wejdź na górę po drabinie i zabierz ammo albo wejdź od razu do kanału i przeczołgaj się do drabiny ... drzwi. Jesteś teraz w

HOLD No 2

Zaraz obok drzwi jest kolejny właz - jak do niego wejdziesz, to przeczołgaj się aż do rozgałęzienia na którym skręć w prawo. Dojdziesz do..

HOLD No 3

Po raz pierwszy zobaczysz Metal Geara - Raya. Olbrzym, co? Po Twojej prawej stronie jest szyb wentylacyjny - wejdź tam i dojdź do drabiny po której wyjdziesz na powierzchnię. Sfotografuj napis "Marines" na Rayu i zajdź na ... (obok drabiny znajduje się komputer którym prześlesz zdjęcia Halowi) i fotografuj tak jak Otacon przykazał. Prześlij zdjęcia (musisz ... dociągnąć parę lasek). Rozpocznie się genialna wstawka podczas której wiele się wyjaśnia. Na scenę wkracza Ocelot i Gurlukovich (bierze komendanta Marines za zakładnika. Ocelot zaczyna przemawiać. Wyjaśnia się, że wykorzystał on nowego Boska aby porwać Raya, bowiem od dawna był sprzymierzony z Solidusem. Największym zaskoczeniem jednak jest wyjaśnienie Liquida... Tak tak, przemawia on przez Ocelota za sprawą ręki przyszytej w miejsce tej odciętej przez Grey Foxa (przyszyta ręka jest ręką Liquida). Ocelot/Liquid robi sieczkę ze statku, porywa Raya i ucieka. Czy Snake mógł przeżyć ten tankowiec...?

DWA LATA PÓŹNIEJ - MIEJSCE KATASTROFY DISCOVERY

Dwa lata później na miejscu katastrofy statku Discovery powstaje BIG SHELL - olbrzymia platforma mająca na celu oczyszczanie oceanu z zanieczyszczeń, które wydostały się z zatopionego statku. Na miejsce przybywa prezydent USA i wielu innych VIP-ów. W tym samym czasie platforma zostaje przejęta przez terrorystów zwących się DEAD CELL. Ogłaszają oni, że albo dostaną wysoki okup albo wszystkie zanieczyszczenia wydostaną się z powrotem do wody. Twoim zadaniem jest dostanie się na BIG SHELL, uwolnienie prezydenta i załatwienie terrorystów. Gdy ... dostać się na platformę pod wodą zauważysz że ktoś już przed tobą płynął tą samą drogą. Dostajesz też wiadomość, że na platformę ... oddział Marines - nie będziesz mógł jednak na nich liczyć. Dostajesz ... do Cambela 140 85

Przeczołgaj się pod dużym pojemnikiem po prawej - jest tam Ration. W szafce jest drugie. Podejdź do drzwi i je otwórz, przejdź korytarzem i zobacz kto jedzie windą - jakiś taki znajomy, co? Pogadaj z Cambelem; dowiesz się, że aby dostać mapkę danego terenu trzeba ją ściągnąć z komputera (taki z niebieskim monitorem). Natomiast Save'a możesz robić dzwoniąc do Rose - "znajomej" pod numer 140 96. Gdy zobaczysz, że żołnierze się budzą i robią hałas poczekaj chwilę i wskocz do windy. Ale niespodzianka, co? Kto to jest, zapytasz? Nazywa się Jack, o jego mrocznej przeszłości dowiesz się później. Jack chce przyjąć pseudo SNAKE, ale Cambel odradza i proponuje żebyś od tej pory był RAIDEN. No razie dowiesz się, że przywódcą Sons of Liberty (bo tak siebie nazywają terroryści) jest Solid Snake (jak, Snake!!!). Cambel twierdzi że to nie jest ten sam człowiek, który jest bohaterem akcji na Shadow Moses. Tamten nie mógł przeżyć katastrofy

STRUT-A PUMP FACILITY

Przeczołgaj się pod jedną z kratek (po lewej stronie) prosto do

STRUT-A PUMP ROOM

Kamera pokaże Ci komputer - załatw strażników i ściągnij mapkę. Zabierz kolejny Ration z szafki przy schodach po prawej oraz zejdź na dół po schodkach po Chaff Granades, przejdź drzwiami po lewej (w głębi holu) do

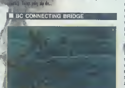
A-B CONNECTING BRIDGE

Dowiesz się, że życie prezydenta jest w niebezpieczeństwie, udaj się do STRUT-B

STRUT-B TRANSFORMER ROOM

Poznaj Vampa (trochę lamerskie imię, co?) i S... tzn. porucznika Pliskina, który ratuje Cię z opresji. Pliskin opowie Ci o Dead Cell, a przede wszystkim o Vampie - rumuńskim "księciu nocy". Grupa DC została powołana przez prezydenta George'a Searsa, jednak gdy ten ustąpił z prezydenckiego fotela grupa została oficjalnie rozwiązana ... nieoficjalnie wciąż działała. Pliskin daje Ci także swój numer na radio: 141 80. Po ... spójrz na Pliskina i ... w niego mierzyć pistoletem). Schowaj ... amunicję do Socoma (dostajesz go od nowego ...), a z pokoju obok ... z szafki zabierz Ration i jeszcze trochę ... Teraz udaj się do...

BC CONNECTING BRIDGE



Tym razem poznaj Fortune (przez Vampa nazywaną Queen) - czarną dziewczynę z wielkim gunem, której nie imają się kule. Po scenie przedstawiającej porwanie prezydenta i tajemniczej walizki Cambel poinformuje Cię, że terroryści podłożyli bomby na całej platformie, które musisz rozbroić - prezydent może poczekać. Biegnij więc do

STRUT-C DINING HALL

Zbierz z kibla po lewej ammo do Socoma, a z kibla po prawej - Pentazemin. Wejdź w korytarz a spotkasz Petera Stillmana - specjalistę od ładunków wybuchowych. Przybył on wraz z oddziałem Marines aby schwytać Fatmana - genialnego pirotechnika swojego ucznia. Dostajesz więc nowe zadanie - odnaleźć i unieszkodliwić ładunki wybuchowe rozmieszczone w każdym ze STRUTów. Połowę ... Snake zwany Pliskin, drugą połowę Raiden. Pliskin trochę się zdradził swoimi ... (mam nadzieję, że ... się domyślasz kto to jest). Bierz się do roboty. Od Petera otrzymasz Sensor A i Coolant Spray. Aby wykryć ładunek musisz mieć włączony Sensor - w pobliżu założonej bomby na Twojej mapce będzie widoczny zielony dymek. Wystarczy wtedy odnaleźć pudełko ze światełkiem i zamrozić go Sprayem.

Oto rozmieszczenie bomb (pamiętaj o Cypherach i kamerach, a przede wszystkim o tym, aby nie uśpić strażników meldujących przez radio - od razu przybiega ekipa sprawdzająca teren):

STRUT-C DINING HALL - kibel po prawej (tam gdzie był Pentazemin) - stań przed lustrem i spójrz w górę, ładunek odbija się w nim.

STRUT-B TRANSFORMER ROOM - zaraz przy wejściu w prawo, zamknij szafkę po lewej stronie - ładunek jest za drzwiczkami

Po rozbrojeniu dwóch ładunków Peter powie Ci, że ich rozmieszczenie jest bardzo dziwne, bo w przypadku eksplozji raczej nic by się platformie nie stało. O co więc chodzi?

STRUT A PUMP ROOM - wejdź w drzwi z napisem LV 1 (duże rury) i przeczołgaj się pod rurami - ładunek jest przyczepiony do zbiornika w środkowej części sali

STRUT F WAREHOUSE - wejdź do tej lokacji górnym wejściem, za jednymi z drzwi jest M9 i amunicja. Teraz wróć się i wejdź do lokacji dolnym wejściem - w jednej z sal jest Mine Detector, a w innym Box 2. Skorzystaj też z komputera i ściągnij mapkę. Aby znaleźć bombę, wejdź na górny poziom i zeskocz w dół z miejsca przy dźwigu.

Bomba jest za skrzynkami. Zbierz też pisemko dla panów - przyda się później do odwrócenia uwagi strażnika.

STRUT E MATERIAL DISTRIBUTION FACILITY - gdy będziesz przechodził przez most łączący bloki E i F skontaktuje się z tobą Mr X (przedstawia się również jako Deep Throat), który opowie Ci o minach Claymore rozłożonych na moście. Użyj Mine Detector - zobaczysz je, przeczołgaj się po nich - zbierzesz je. W środku zbierz Box 5 (tuż obok komputera) i leć na górne piętro po schodach. Zobaczysz Olgę i jej fajny wyskok. Po wstawce zamroź bombę - jest pod Harrierem. W czasie rozmowy z Pliskinem dowiesz się, że oprócz tych bomb które rozbrajacie są jeszcze ładunki niewidzialne dla radarów. Zajmie się nimi Peter - Ty udaj się rozbroić ostatnią bombę - STRUT D SEDIMENT POOL - w głównym, dwupiętrowym holu należy otwierać kratki na podłodze - bomba jest w jednej z nich. Po zamrożeniu ostatniej niespodzianki Peter poinformuje Cię, że zrobił specjalny Sensor B - musisz go odebrać w STRUT C, w pokoju w którym po raz pierwszy spotkałeś Stillmana.

Zabierz Sensor B - gdy Pliskin zamrozi ostatnią bombę, aktywuje się główny ładunek - biegnij do STRUT-A, masz na to 400 sekund!!! Zjedź windą na dół - w tym czasie Peter zostanie złapany w pułapkę przez Fatmana i niestety zginie. Bomba której szukasz jest w dokach - tam gdzie na początku wypłynął Raiden (jest przyczepiona do batyskafu wiszącego nad basenem - zamroź ją). Wróć do windy, dowiesz się że terroryści uzwolnili pierwszego zakładnika. Jednak pomimo sprzeciwów Raidena masz uwolnić prezydenta, a nie cywilów. Teraz spotykasz na swojej drodze Fortune (ona myśli, że Ty to Snake - facet odpowiedzialny za śmierć jej ojca, Scotta Dolpha - szefa Marines z Discovery). Tej walki nie da się wygrać - musisz jedynie unikać jej strzałów dopóki windą nie zjedzie Vamp i nie skontaktuje się z Tobą Cambel. Fatman podłożył bombę w STRUT E, tam gdzie stał Harrier. Udaj się tam i wejdź na dach, zamroź ładunek - a wyskoczy kolejny boss.

BOSS - FATMAN

Ku zdziwieniu Raidena Fatmanowi nie chodzi wcale o okup - a jedynie o sławę i przejście do historii jako pogromca Petera Stillmana. Musisz go wykończyć. Jednocześnie trzeba się zająć nim i jego ładunkami. Fatmana należy gasić samą z pistoletu, a potem, gdy podnosi się z ziemi, strzelić mu (z widoku FPP) w łeb. Bomby które podkłada trzeba zamrażać. Gdy skończy mu się energia opowie Ci o kolejnej bombie - wystarczy podnieść jego zwłoki i odciągnij kawałek - czy już ją widać? Zamroź ją. Zbierz kolejny Box i porozmawiaj z Cambelem - dostajesz kolejne zadanie, polega ono na uratowaniu prezydenta Jamesa Johnsona. Skontaktuje się z Tobą również Pliskin - dobra informacja, którą Ci przekaże mówi, że po wybuchu do morza nie dostały się żadne toksyny - więc co jest grane? Poza tym na całej platformie nie było żadnych łódek ratunkowych, którymi można by uciec. Po rozmowie wyskoczy Ninja. Dowiesz się od niego gdzie schowani są zakładnicy - wśród nich jest agent specjalny Ames. Nosi on w sercu urządzenie wydające charakterystyczny sygnał, który wykryjesz za pomocą Microphone, którego musisz poszukać. Dostaniesz strój terrorysty, kartę LV 2 i cenne informacje. Terroryści mają broń nuklearną oraz Metal Geara (który był już na platformie zanim tu przybyli!!!). Mają też kody do odpalenia tej śmiertelnej broni - zdobyła je Fortune i Vamp podczas akcji na Connecting Bridge. To wszystko staje się trochę skomplikowane i Raiden nie zdaje sobie sprawy jak intryga została tutaj uknuta. Ruszaj więc do akcji, na początek musisz odnaleźć AKS74 w...

STRUT-F

Gdy przebierzesz się za terrorystę, musisz mieć identyczną broń jak oni. Broń jest za drzwiami z napisem LV2 (w tym samym Strucie jest C4 i Claymore oraz karabin M4). Idź teraz do...

SHELL 1 CORE

Załóż ubranie terrorysty i karabin AKS. Zwiedź okolicę - nie bój się, jeśli nie zderzysz się z innym strażnikiem nie zostaniesz rozpoznany. Ściągnij mapkę i udaj się do windy - zjedź na ..

B2-COMPUTER ROOM

Wejdź w drzwi po prawej a następnie do pomieszczenia z szybami (i z papugą wymawiającą znane Ci imię) - tam znajdziesz Microphone oraz Box4. Tuż obok jest też komputer do ściągania mapki. Wracaj do windy i wjedź na ..

SHELL 1 B1

Zobaczysz scenkę z otwierającym drzwi strażnikiem - jednak na Twoje oczy drzwi się nie otwierają. Musisz ogłuszyć strażnika - złapać od tyłu i zawlec go w pobliże czytnika - komputer zrobi resztę za ciebie (HIV należy próbować do skutku, bowiem ciężko dokładnie określić jak złapać strażnika (cierpliwości)). Wejdź do pomieszczenia z zakładnikami - jest w nim tylko jeden strażnik, ale że to melduje się co chwilę nie możesz więc go uśpić. Podrzuć mu w jakimś ustronnym miejscu pisemko a chłopak się nim zajmie.) Znajdź Amesa używając Microphone - dla leniwych: jest to gość w dolnej części ekranu po lewej stronie przywiązany do stołu na którym stoją pudełka. Ames wyjaśni Ci, że zatopienie statku i wybudowanie platformy były od dawna zaplanowane. Big Shell służy za hangar Metal Geara. Walizka którą zabrał Vamp wraz z prezydentem mieszy jego puls, fale mózgowe i ciśnienie - prezydent może ją otworzyć tylko z własnej, nieprzymuszonej woli. Rozmowę przerywa Solid Snake (!!!) i Ocelot. Aby wysłuchać ich rozmowy należy skierować Microphone w ich stronę i nasłuchiwać. Z podsłuchanej rozmowy wynika, że kod uruchamiający Metal Geara jest już gotowy, musi go potwierdzić prezydent. Na tym rola prezydenta się kończy, a potrzebna im będzie tylko pewna dziewczyna. Zadowolony Solid Snake stwierdza, że już niedługo na Manhattanie powstanie nowy Outer Heaven. Raiden, zdziwiony faktem, że prezydent na wszystko się zgodził wraz z Amesem dochodzi do wniosku, iż James współpracuje z terrorystami, ma już dość bycia marionetką w rękach The Patriots. Do pokoju wchodzi Ocelot - nie uciekaj, tylko załóż strój terrorysty AKS i stój w miejscu. Ocelot mówi, że wie po co Ames przybył - by zabić prezydenta! Agent został przysłany przez Patriots (a mówił, że przez Secret Service...) aby unieszkodliwić prezydenta. Agent umiera na atak serca (przed śmiercią dowiadujesz się, gdzie jest prezydent - SHELL 2 CORE), a Ty zostajesz zdemaskowany. W ucieczce pomoga Ci Ninja (fajna scenka). Uciekaj, [illegible] dzieliesz uwolnić Johnsona, pobiegaj po lokacjach i przeszukaj drzwi z napisem LV3 (taką kartę dostałeś od Amesa). W STRUT E znajdziesz PSG1 i PSG1T (snajperki są w tym samym pokoju, tylko dalej [illegible]) oraz RGB6 (granatnik). Możesz się udać do..

SHELL 1-2 CONNECTING BRIDGE

Zadzwoni Pliskin i powie Ci o zaminowanym terenie. Należy zniszczyć wszystkie urządzenia z zielonym światełkiem - tylko uważaj na Semtex!!!

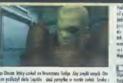
1 nad wejściem na most (za tobą)
2 na pierwszej kładce na podłodze obok siebie
3 na pierwszej kładce na podłodze obok siebie
4 na zbiorniku przed tobą
5 przy drzwiach po drugiej stronie mostu
6 przy drzwiach po drugiej stronie mostu
7 przy moście po drugiej stronie - tam gdzie siedzi sporo ptaków
8 stań przy barierze przy wejściu na most i spójrz przed siebie
9 za powiewającą flagą
10 na Cypherze

Gdy już pozbędziesz się wszystkich ładunków zadzwoni Pliskin i przedstawi Ci Otacona (no teraz to już wiemy kim on jest). Powie, że dysponuje helikopterem i może uwolnić zakładników. Wejdź na most, właśnie leci helikopter. W akcji przeszkodzi Solid Snake, a właściwie SOLIDUS SNAKE - bo prawdziwym Snake'iem jest... niespodzianka, PLISKIN (tak, tak Snake nie został sklonowany i nie zginął!). Snake rozpocznie walkę ze swoim bratem, ale włączy się Vamp.

BOSS - HARRIER

Zbierz prezent od Snake'a - Stinger Missiles - i używaj go żeby strzelać w samolot Solidusa. Gdy Vamp podleci nad Ciebie - uciekaj, bo będzie Cię chciał przypiec. Snake przeprowadzi go do. Przed rakietami i napalmem uciekaj na niższe piętro, w przed strzałami z karabinu chowaj się na schodach. Po walce scenka z Metal Gearem - uratuje on samolot przed roztrzaskaniem.

Snake opowie Ci w jaki sposób przeżył wypadek Discovery - uratował



go Otacon, który czekał na Verrazzano Bridge. Aby zmylić innych Otacon podłożył ciało Liquida - stąd pomyłka w ocenie zwłok. Snake i Liquid mają ten sam kod genetyczny. Dowiadujesz się również, że dziewczyna o której mówił Solidus to siostra Otacona - Emma.

Ponieważ Metal Gear uszkodził helikopter Snake'a, on wraz z Holem zajmą się naprawą. Ty biegnij do prezydenta. Przeskocz przez barierkę i zwisając przejdź nad nią. Opuść się na nią i przejdź przy ścianie do balkoniku z którego możesz opuścić się na wcześniejsze przejście. Gdy wyjdą strażnicy - uśpij ich i na [illegible] wejdź do..

STRUT-L PERIMETER

Uważając na przechodzących i obserwujących przez okienko strażników przejdź do rogu budowli, a następnie przy ścianie przez zawalony chodnik (Uważaj na lejącego kolesia) i zeskocz niżej na kolejny pomost z którego zbierz Ration. Uważając na Cyphery pobiegnij w lewo do...

SHELL 2 CORE

Podsłuchaj przy pomocy Microphone rozmowę Olgi - dowiesz się, że prezydent jest ukryty w pokoju za chodnikiem pod napięciem (pokój ze [illegible] chłongaymi ale sadowe - dlatego nie można było się z nim skontaktować). Zejdź po schodkach i wejdź po następnych - w pokoju obok jest komputer do ściągania mapki. Wsiadaj do windy i jedź do

SHELL 2 CORE B1

Ściągaj mapkę i wejdź do wody. Jest tam do zdobycia NVG, a przede wszystkim NIKITA (oraz zwłoki Petera Stillmana). Wracaj do

SHELL 2 CORE

Ustaw się przy skrzynkach (między schodkami) i strzel w otwór wentylacyjny (ten górny), uważając na przyzywania prowadź Nikitę tak, aby trafiła w zasilanie podłogi - dzięki temu możesz iść do Johnsona. Opowie Ci on o The Patriots (grupa to rządzi potajemnie całym krajem, nawet wybory prezydenckie są przez nich kontrolowane) oraz nowym Metal Gearze - ARSENALU - okazuje się, że Raye tylko go strzegą. Arsenal znajduje się pod Big Shell. Ocelot i Solidus (dawny prezydent USA, George Sears) próbują obalić Wall Street i pozbawić The Patriots władzy. Johnson chce żebyś go zabił, by nie mógł potwierdzić kodów startowych broni, jednak Ocelot jest szybszy - sam zabija prezydenta. Czyżby prezydent nie był już potrzebny? Cambel da Ci nowe zadanie - siostra Otacona - Emma Emmerich, specjalistka od nauro Al jest więziona przez Ocelota. Stworzyła ona kartę GW - karta to jest kluczem do sukcesu "Patriotów" bowiem kontroluje cały przepływ informacji w każdej dziedzinie życia. Musisz uwolnić dziewczynę i dostarczyć jej MO Disc z wirusem, który dezaktywuje kartę. Posiadasz już kartę LV4 - pod wodą w SHELL 2 CORE B1 są drzwi, które otworzysz dzięki tej karcie. Płynąc tam dowiesz się trochę o dzieciństwie Emmy i Hala - w rzeczywistości są tylko przybranym rodzeństwem i mieli nienajlepsze dzieciństwo. Dowiesz się też, że Emma nie znosi pływania, choć w dzieciństwie było w tym dobra. Gdy przejdziesz przez drzwi LV 4 spotkasz...

BOSS - VAMP

Vamp wiedział, że przyjdziesz po E.E., więc cierpliwie na Ciebie czekał - musicie stoczyć kolejny pojedynek. Uważaj na jego noże i strzelaj w niego z M4 lub RGB6 (gdy idzie do Ciebie w czerwonej poświacie). Gdy złapie Twój cień nie będziesz się mógł ruszyć przez dłuższą chwilę - wtedy aby uciec przed nożami schylaj się w ostatniej chwili - chyba.

Po załatwieniu Vampa idź po E.E. - przepłyń kolejnym korytarzem (zmień Body Armour). Poznaj zatem siostrę Otacona - jednie wygląda to chyba u nich rodzinne - pogadaj z nią chwilę i zbierajcie się stamtąd. Niestety, Emma ma problemy z chodzeniem (efekt tortur Ocelota) i nie chce pływać.

Bierzesz ją za rękę (w wodzie na plecy) i razem musicie się dostać do SHELL 1 COMPUTER ROOM. Emmę prowadzi się za rękę trzymając "trójkąt", a gdy będziesz ją w ten sposób prowadził i wejdziesz do windy Emma wejdzie i na plecy. Uważaj w czasie pływania na wskaźnik tlenu - zarówno Twój i jej - ona ma krótszy pasek. Aha, no i nie lubi robaków - są na drodze do windy, aby oczyścić drogę użyj na nich Coolanta.

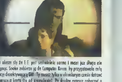
Podczas drugiej rozmowy z Emmą okazuje się, że karta którą dostałeś od prezydenta została stworzona właśnie przez siostrę Otacona i nie jest żadnym wirusem, tylko programem dezaktywującym kartę GW, którą posiada w sobie Arsenal Gear. GW umożliwia "Patriotom" kontrolowanie przepływu informacji w każdej dziedzinie gospodarki - dlatego jest tak pilnie strzeżona. Droga do Computer Room biegnie przez Strut-L oraz Connecting Bridge KL. Gdy już na nim będziesz porozwalaj Cyphery i zagaś Coolantem płomienie. Emma otworzy drzwi zamknięte na LV.5. Wejdź do..

STRUT-L TREATMENT FACILITY

Uśpij dwóch strażników i skorzystaj z klapy w podłodze. Na dole Raiden stwierdzi, że razem nie dacie rady przejść po prowizorycznym pomoście, więc Emma będzie musiała pójść sama. Ty i Snake będziecie ją osłaniać karabinami snajperskimi (PSG 1). Załóż Thermal Goggles aby widzieć miny i osłaniaj Emmę przed strażnikami i Cypherami. W pewnym momencie (pod koniec drogi) wyskoczy..

BOSS - VAMP

Trzeba go załatwić czterema strzałami w głowę ze snajperki, zanim energia Emmy dojdzie do zera (warto użyć Pentazemin). Niestety po



walce okaże się, że E.E. jest śmiertelnie ranna i może już długo nie pociągnąć. Snake zabierze ją do Computer Room, by przygotowała całą operację dezaktywującą GW. Ty musisz tylko w określonym czasie dotrzeć na miejsce z kartą (tą od prezydenta). Po drodze możesz zobaczyć, o Strut E - jest tam do zebrania Op Camma. Ha moście EE trzeba przejść albo zwisając z barierki, albo przejść przy barierkach. W końcu powinieneś zjawić się w..

SHELL 1 COMPUTER ROOM

Raiden i Snake załadują dysk, jednak operacja zostaje przerwana przez nieznaną osobę - do komputera wchodzi tylko 90% danych. Niestety siostra Otacona umiera na rękach brata. Hal jest załamany. Snake daje mu zadanie - wywieźć zakładników. Wy dwaj zajmiecie się Arsenalem, który właśnie jest gotowy do odpalenia. Nagle pojawia się Ninja - teraz już wiesz kto to - czy Snake Cię zdradził...?

ARSENAL GEAR - STOMACH

Budzisz się w sali tortur w brzuchu Arsenala. W pewnym momencie będziesz musiał szybko wciskać "trójkąt", aby Solidus Cię nie zadusił mackami. Solidus wyjawia Ci swoją tajemnicę - jest Twoim ojcem chrzestnym, wszystko co umiesz nauczyłeś się od niego, bowiem już jako dziecko Raiden miał swój oddział i jako Jack The Ripper (Kuba Rozpruwacz) lub White Wolf brał udział w konflikcie zbrojnym w latach 80. Po rozmowie podejdzie do Ciebie Olga. Została przysłana przez The Patriots by pomagać Raidenowi - życie jej dziecka jest uzależnione od tego, czy Raiden przeżyje czy nie. Olga napomni o planie S3, ale niczego konkretnego Ci nie powie. Po jej wyjściu puszczą zatrzaski i jesteś wolny (goły i wesoły).

Wyjdź przez górne drzwi i ściągnij mapkę. Przez następne drzwi dostaniesz się do ..

ARSENAL GEAR - JAJUNUM

Zadzwoni do Ciebie Cambel i zacznie "dziwnie" gadać. Co dziwniejsze, będziesz dostawał dziwne telefony – na razie się tym nie przejmuj, później poznasz odpowiedź. Idź w górę ekranu uważając na strażników, a następnie wejdź na górę schodami po lewej. Stamtąd, uważając na kamerę, przejdź do...

ARSENAL GEAR - ASCENDING COLON

Zbierz Ration i pobiegaj trochę w tę i z powrotem. Gdy dostaniesz telefon od Rose, a potem od Cambela pojawi się Snake. Opisze Ci, że użył Raidena by dostać się do Arsenalu, gdyż oni ani Olga nie wiedzieli gdzie jest do niego wejście. Szokujący jest fakt, że w Arsenalu znajduje się 25 Rayów i trzeba będzie z nimi walczyć. Od Snake'a dostaniesz podarunek – miecz Olgi/Ninja. Poćwicz trochę uważając na swojego przyjaciela i ruszaj dalej do.

ARSENAL GEAR - ILEUM

Dostaniesz numer do Otacona – 141.12. Udajesz się na południe walcząc ze strażnikami – bardzo dobry jest do walki miecz!!! Po walce dowiesz się dlaczego Cambel wygadywał takie bzdury – nie było żadnego Cambela, cały czas rozmawiałeś ze "sztuczną inteligencją" Metal Geara – Arsenala. Bzdury które słyszałeś przez radar były spowodowane wirusem, który wraz ze Snake'iem wpuściłeś do GW. Przejdź przez drzwi do

ARSENAL GEAR SIGMOID COLON

Przygotuj się na jatkę jak tylko wejdziesz na platformę – znowu polecam miecz, jest najlepszy, odbija pociski i tnie mięso jak masło. Po wykończeniu strażników pojawi się Fortune obwiniając Snake'a za śmierć ojca. On zajmie się nią. Ty uciekaj po drabinie na górę.

ARSENAL GEAR - RECTUM

Na górze spotkasz znowu Solidusa – wyjaśni Ci, że jesteś tylko marionetką w rękach Patriotów – produktem S3, programu Solid Snake Simulation mającego na celu wykończenie zwykłego człowieka w super żołnierza. Przygotuj się na walkę z Rayami. Musisz pokonać przynajmniej cztery maszyny, a sposób na nie jest następujący: strzelaj ze Stingerów najpierw w kolana, a potem od razu w otwarty pysk. Metody unikania ataków są następujące:

- karabin – trzeba przeskoczyć "gwiazdą" lub po prostu nie podchodzić zbyt blisko
- rakiety wystrzelwane do góry – gdy wydają z siebie dźwięk gwizdu wystarczy odbiec w obojętnie którą stronę
- rakiety sterowane (2) – w ostatniej chwili zrób "gwiazdę"
- "boom" – nie podchodź zbyt blisko, a nic Ci się nie stanie

Niestety, robotów jest tak wiele, że nie dasz sobie rady. Na dodatek Fortune przyprowadza związanego Snake'a. Sytuację próbuje uratować Olga, poświęca swoje życie dla Raidena i swojego dziecka trzymanego przez patriotów (My GOD, co za scena!!!). Dopiero teraz wirus zapuszczony przez chłopaków zaczyna porządnie działać. Raye zaczynają wariować i Solidus musi nieźle się namęczyć, aby uratować siebie i innych. Maksymalnie wkurzony wyładowuje się na Tobie – tracisz przytomność.

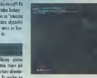
Po przebudzeniu przygotuj się od razu na nawalanie w "rajbut". Solidus złapie Cię znowu za gardło. Po torturach przychodzi czas na część wyjaśnień "co i dlaczego?". Solidusowa zwis [illegible] sonel bowiem bez odpowiedniego wsparcia Rayów i w [illegible] jest niczym. On chce zdobyć tylko listę nazwisk członków F [illegible] lów. Jednak najbardziej podły jest Ocelot, który nawet S [illegible] sa wodził za nos. Cały atak został tak przygotowany, ab [illegible] najbardziej przypominał akcję na Shadow Moses – rolę FOXHOUND grają DEADCELL, Snake to Raiden, a Solidus to Big Boss. Nawet agent Ames umiera jak Donald Anderson – na serce. Ocelot bowiem nie powiedział Solidusowi całej prawdy – S3 to przede wszystkim plan kontrolowania ludzkich zachowań i przepływu informacji. Akcja na Shadow Moses i Big Shell to po prostu sprawdzenie, czy plan ten zadziałałby w tak kr [illegible] sytuacjach. A Fatman – sprowadzono go po to, by spr [illegible] jak zachowa się Raiden, czy już jest gotowy do działan [illegible] dostosowuje Snake'owi. Ocelot śmieje się również z Fortune – jej zdolności były efektem stosowania specjalnego urządzenia wysyłającego pewien rodzaj fal. Wkurzeni Solidus i Fortune próbują wykończyć Ocelota – jednak teraz ma on na sobie urządzenie odbijające pociski. W pewnym momencie znów odzywa się Liquid Snake – jest on szpiegiem Patriotów – to on dał informacje Otaconowi o przewożonym na Discovery Rayu. Oczywiście po to, by przybył tam Snake, gdyż tylko on mógł uaktywnić Liquida. W końcu Ocelot/Liquid ucieka ze statku porywając Metal Geara, a Snake w fantastycznej scenie skacze za nim. Arsenal zaś rozwala Manhattan i akcja przenosi się do

FEDERAL HALL

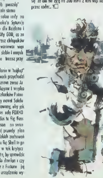
Wychodzi na to, że Solidus wcale nie jest taki zły – chce po prostu wyzwolić Amerykanów od niewoli The Patriots, chce być jak George Washington. Chce aby jego lud był nazywany "SONS OF LIBERTY". Niestety jest już na to za późno – walcz z Solidusem na miecze.

BOSS - SOLIDUS

Zanim zacznie się walka, czeka Cię jeszcze rozmowa z AI (Cambel i Rose) – formą kształtującą się w podświadomości ludzi od setek lat. Dopóki będą istnieć ludzie dopóty będzie istnieć AI. Raiden może ich widzieć dzięki nanomaszynom, które wywołują halucynacje. Solidus poinformuje Cię dodatkowo (żeby Cię maksymalnie podkurzyć), że jest odpowiedzialny za śmierć Twoich rodziców – skop mu tyłek. Biegaj dookoła niego (nie za blisko, bo machnie Cię mackami) i czekaj na jego błąd – gdy zrobi combo i się "unieruchomi" – puść mu swojego combosa. Druga faza zaczyna się gdy Solidus odpina macki i zaczyna szarżować. Unikaj ognia (gdy się zapalisz, zrób parę "gwiazd") i atakuj tak samo. W końcu Solidus osłabnie i... spadnie na pomnik tego, którym chciał być. Obejrzyj więc ostatnie demka i posłuchaj gadki Snake'a o ludziach i ich uczuciach. Poczekaj jeszcze chwilę jak przelecą napisy końcowe. Snake będzie rozmawiał z Otaconem o dysku zawierającym dane The Patriots. Okazuje się, że oni nie żyją od 200 lat!!! Z kim więc rozmawiał Raiden przez codec...?□



COX



Dodatki do opisu MGS2 - Sons of Liberty

Ciekawostki

1. Inny ekran tytułowy pojawi się, gdy ukończysz raz grę – zamiast Snake'a walczący będzie Raiden

2. Po jednokrotnym ukończeniu gry dostaniesz do wyboru ekstremalny poziom trudności

3. Gdy zwisasz na rękach i kończy Ci się siła, wciskaj szybko (około 100 razy) L2+R2 – wskaźnik siły odnowi się

4. W czasie "filmowych" demek (wszystkie) można robić zoomy (L1 lub R1) i lekko obracać kamerą (prawa gałka analogowa)

5. To samo można robić w czasie rozmowy przez codec – gałkami ruszasz postaciami, a R3 i L3 służą do zoomowania

6. Przyspieszanie rozmów przez codec – X (zanika mowa i możesz sam przyspieszać gadkę)

7. Chcesz zobaczyć swoje dane personalne w grze? Na końcu gry, gdy Raiden w czasie rozmowy ze Snake'iem wyrzuca swoje "blachy", zerknij na nie – będą tam wypisane dane, które trzeba było podać po pierwszym ściągnięciu mapki z komputera (wpisz swoje imię i nazwisko, grupę krwi itd.)

8. Zakończenie w uniformie terrorysty – zanim zabijesz Solidusa, włóż na siebie strój, który dostałeś od Ninja

9. Gdy znajdziesz Dig Camera spróbuj nakierować obiektyw na jakiegoś żołnierza i wciśnij klawisz – zobaczysz jego dane; jeśli jego data urodzin przypada na czas trwania gry pokaże się napis "Happy Birthday"

10. Podczas ładowania pierwszej mapki (oczywiście Raidenem) wpisz się jako Hideo Kojima – dostaniesz jego statystyki (można wpisać też nazwiska innych programistów)

11. W czasie walki z Vampem, w pobliżu basenu strzel rakietą do wody – jego tlen szybciej się skończy i Vamp szybciej wyskoczy na powierzchnię

12. Zbieranie blach (dog tags) polega na podejściu niezauważonym i wymierzeniu w plecy przeciwnika z broni w widoku FPP. Gość podnosi ręce do góry i stoi. Trzeba go teraz obejść, stanąć na wprost niego i wycelować pistoletem w jego głowę lub w krocze. Żołnierz zacznie się trząść i upuści swoje blachy. Teraz tylko strzał w głowę i zbieramy porzuconą pamiątkę. Trafiają się też kolesie, którzy udają twardzieli – strzał w ramię z Socoma rozwiąże sprawę

13. Własne blachy posiadają również Olga i Snake (ma on też blachy Meryl z MGS). Aby zdobyć blachy Olgi przetrząśnij jej ciało po pierwszym pojedynku na statku. Blachy Snake'a można zdobyć usypiając go i przetrząsając jego ciało. Później budzimy go Coolantem

14 Opcja do oglądania "dog tags" pojawi się po skończeniu gry

15. Plakaty – można robić im zdjęcia i przesłać później Otaconowi – chłopak się bardzo ucieszy)

16. Na początku epizodu na platformie, w pomieszczeniu z basenem jest do zabrania galaretka – jeśli ją zbierzesz, to Raiden da ją Snake'owi podczas pierwszego spotkania. Od tej pory Snake trochę zmieni wygląd.

17. Zakończ grę dwa razy – Snake i Raiden będą nosić okulary przeciwsłoneczne

18. Gdy skończysz grę na poziomie Extreme bez używania Rationów – dostaniesz Stealth

19 Peruki (dla Raidena) – gdy kończysz grę, konsola sprawdza ile masz zebranych "dog tags

- jeśli masz 50 – dostajesz brązową perukę – nieograniczona amunicja, ale potrzebne jest przeładowywanie
- jeśli masz 150 – dostajesz pomarańczową perukę
- jeśli masz wszystkie – dostajesz niebieską perukę – nieskończony tlen pod wodą

20. Żeby dostać na 100% wspomniane dodatki należy:

- dla Raidena peruki – przejść epizod "platforma" trzy razy (na każdym poziomie trudności) zbierając wszystkie blachy
- dla Snake'a bandanna i stealth – przejść epizod "Discovery" trzy razy (na każdym poziomie trudności) zbierając wszystkie blachy

21. Jeżeli zdążysz przejść trzy pomieszczenia z ochroną Marines zanim skończy się czas przemowy, zobaczysz chłopaków w "bokserkach")

22 Ciekawe rozmowy przez codec

- po uśpieniu Olgi zadzwoń do Otacona
- po uśpieniu Olgi strzel jej w głowę ze strzelby – znów Otacon
- wystrzelaj wszystkie ptaki z M9, a później z Socoma na dachu STRUT-A
- gdy zobaczysz chmarę robaków na podłodze zadzwoń do Campbella
- gdy założysz strój terrorysty zadzwoń do Rose
- przy śpiącym Plisskinie zadzwoń do niego
- zadzwoń do Campbella z kibelka
- stuknij Emmę i zadzwoń do niej cztery razy
- pograj w grę dłużej niż pięć godzin – dostaniesz telefon od Rose, że grasz już za długo

23. Podsłuchiwanie rozmów za pomocą Microphone

- podczas podsłuchiwania rozmowy Solidusa i Ocelota skieruj microphone w lewą stronę
- w kibelku męczy się żołnierz z pierwszego MGS-a)
- gdy ochraniasz wraz ze Snake'iem Emmę za pomocą snajperki, podsłuchuj ją i swojego towarzysza)

24. Ptaki spuszczające "ładunki" – na dachu (tam gdzie wjeżdżasz na górę Raidenem) stój przez chwilę nieruchomo i patrz FPP w górę – dostaniesz prezent. Można też poślizgać się na ptasich odchodach – wystarczy je tylko znaleźć na dachu i w nie wdepnąć.

25. Pokopany Raiden – wejdź na "elektryczny chodnik" blokujący drogę do prezydenta

I to na tyle. Jeżeli odkryjecie coś nowego, dajcie znać. Mój mail: cox23@poczta.fm□

DROPSHIP
UNITED PEACE FORCE

O tym, że DROPSHIP to gra co najmniej świetna, nie muszę chyba nikogo przekonywać – wystarczy zresztą przeczytać reckę (by Kal) w poprzednim numerze PE. Od siebie dodam, że poniżej opisuję w miarę krótko jak skończyć grę, nakreślając przy tym tylko z grubsza fabułę.

PODPOWIEDZI

Kilka ważniejszych (lub mniej) podpowiedzi.
Wszystkie cele misji, wrogie jak i przyjazne jednostki są pokazywane na mapie odpowiednio w kolorach: niebieski, czerwony i zielony. Kolorem pomarańczowym określony jest aktualnie lockowany cel. Jeżeli masz ochraniać jakąś jednostkę, lub ją skrupulatnie niszczyć, w PIERWSZEJ kolejności to, co zagraża jej najbardziej. Odnośnie walki – zawsze poruszaj się szybko i bądź zwrotny, a wystąpi mniejsze prawdopodobieństwo, że rakiety przeciwników Cię dosięgną. Również podczas walki warto używać L1, gdyż pokazany zostaje dokładnie Twój wróg, a co za tym idzie – łatwiej jest się na niego nakierować. Cóż, to chyba tyle.

NO TO LECIMY!

NORTH AFRICA

Na świecie nie dzieje się dobrze... Bo z dnia na dzień powstaje coraz więcej organizacji terrorystycznych, które atakują różne narody. Dlatego do akcji powołany został UPF (United Peace Force), w skład którego wchodzisz również Ty. Cel jest oczywisty.

1.1 - Oppening Moves

UPF wykrył trzy budynki, które mogą być siedzibą siatki terrorystycznej. Na początku pryszcz, musisz dostarczyć pojazd do niebieskiego punktu na mapie (aby zbadał wspomniany budynek), a następnie wrócić do bazy. Załaduj na pokład drugi pojazd z Recon Team i doleć do konwoju, po czym lecąc nisko, dotrzyj do jego końca. Teraz wyląduj w uaktualnionym miejscu i powróć konwojem (ponownie lecąc nisko) do jego końca, a następnie do bazy.

1.2 - Beyond Reasonable Doubt

Dostarczone przez Ciebie pojazdy zlokalizowały ciężarówki przewożące podejrzaną zawartość. Celem misji jest podlecieć do tych pojazdów i "prześwietlić" je. W tym celu wystarczy podlecieć naprzeciwko nich, a zostaną zeskanowane automatycznie (można użyć zoomu). Trzeba jednak pamiętać, aby zrobić to dość szybko. Tuż po tym na radarze pokażą się inne ciężarówki, a potem terenówki, na których również użyj skanera (i ponownie liczy się czas!). Dowody są, teraz migiem mykaj do bazy, zanim Cię zestrzelą.

1.3 - Wish You Were Here

Yeah, zaczyna być gorąco – pierwsza misja, w której możemy używać broni. Recon One, będący pod bazą wroga, doniósł, że szykuje się coś wielkiego, jednocześnie niechybnie się zdradzając. Leć zatem razem z Echo One do grupy potrzebującej pomocy, która jest ostro ostrzeliwana przez przeciwnika. Do załatwienia masz kilkanaście maszyn zarówno naziemnych, jak i latających. W pierwszej kolejności jednak zestrzel helikoptery (pamiętaj o przełączaniu typu rakiet – R1). Gdy już konwój będzie bezpieczny, załaduj na pokład jeden pojazd, który się zgubił. Niestety Twój Dropship poszedł z dymem.

1.4 - North By Northwest

Pomoc może nadejść dopiero po dojechaniu w określone miejsce. Tym razem śmigasz "jeździdłem", którym, uważając na pałętające się wszędzie wrogie jednostki oraz pola minowe, dojechać masz do miasta (kierują do niego niebieskie "bramki"). Po dotarciu na miejsce sterowanie nad pojazdem przejmie konsola. Ty natomiast ostrzeliwuj atakujących z różnych stron przeciwników. Rada – w pierwszej kolejności pozbywaj się helikopterów. Gdy skończy się paliwo, nadleci Dropship.

1.5 - Eye Of The Storm

Masz nową maszynę, ponoć obecnie najlepszą. Ale masz także wykonać trudne zadanie – oczyścić wrogi teren z budynków oraz wszystkich niebezpiecznych jednostek. Alpha Squad zajmie się podkładaniem ładunków. Podleć więc do celu i, uważając na wszędobylskie rakiety (SAM Defences czuwa), zniszcz wszystkie budynki. Następnie zabierz Alpha Squad z miejsca na mapie i podrzuć grupę w wyznaczone miejsce, aby zrobiła swoje. Teraz ochraniaj ich, niszcząc wszystko co się rusza (tradycyjnie – na początku atakuj helikop.), po czym wyląduj w oznaczonym miejscu i podziwiaj swoją robotę. Akcja przenosi się do...

COLUMBIA

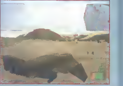
W ostatnim czasie drastycznie podskoczyło rozpowszechnianie się narkotyków. Za proceder odpowiada organizacja Montez Cartel z Hugonem Montezem na czele. Rząd Kolumbii doniósł, że Montez właśnie na ich terytorium ma wielkie pola kokainy. Kto więc może się tym zająć, jeśli nie UPF?

2.1 - Fire In The Sky

Jesteś na nowym terenie, potrzebujesz więc jakiejś siedziby – będzie nią stara porzucona baza, którą musisz wyposażyć w potrzebny sprzęt. Leć wraz z innymi do bazy, po drodze niszcząc trzy wrogie myśliwce. Będąc już na miejscu, wyląduj i napraw samolot (podładuje Ci się również amunicja). Ponownie osłaniaj swoich chłopaków aż do kolejnego "postoju", po czym wykonaj to jeszcze raz (cały czas niszcząc obce samoloty). Teraz czeka Cię walka z bombowcami, które chcą rozwalić Twoją bazę.

2.2 - Strike Back

Tym razem celem misji jest lotnisko Cartelu, którego zdobycie zagwarantuje lepszą i bezpieczniejszą pozycję względem wroga. Na początku leć nisko za innymi samolotami do momentu, gdy zorientują się o Waszym ataku. Rozwal wszystkie samoloty (a jest ich trochę), po czym zajmij się drugim celem operacji – hangarami (cztery celne strzały wystarczą), uważając na obronę przeciwlotniczą. Jeżeli Twoi kumple coś Ci jeszcze zostawią – zniszcz to.



2.3 - Behind Enemy Lines

Jedna brygada sił specjalnych została nakryta i uwięziona we wrogiej bazie. Celem misji będzie odebrać drugą grupę, która się ukrywa. Zadanie wcale nie jest takie proste. Jedź w prawo aż do lasu (włącz widok FPP, aby zręcznie omijać drzewa), którym przedostań się do drogi koło budynków. Tą natomiast (bądź trudnym do przebycia skrótem przez góry) dojedź do grupy Delta Squad (masz ograniczony czas). Rada – gdy gonią Cię jakieś pojazdy (i co ważniejsze – strzelają!), obróć się i załatw je, gdyż uciekając stracisz sporo energii. Po dotarciu na miejsce będziesz musiał nakierować (poprzez lockowanie i odpalenie odpowiedniej broni) rakiety na siły obronne wroga, przy okazji niszcząc nadlatujące helikoptery. Po wykonaniu zadania czym prędzej hulaj do wyznaczonego punktu (mniej więcej tą samą drogą, którą tu przybyłeś). Kreuzler zajmie się gunem.

2.4 - Leave No Man Behind

Alpha Squad nadal się trzyma – skurczysyny używają ich jako tarczy. Na to trzeba ich "normalnie" uratować. Tym razem jednak do pomocy dojdzie Ci nowy debiutujący pilot Ensley – podążaj prosto, rozwal myśliwce, a następnie, uważając na SAM-y, także radary. Potem pomóż młodzikowi zniszczyć wszystkich wrogów. Po walce wyląduj w oznaczonym miejscu i jedź pojazdem przez niebieskie "bramki" do miejsca, w którym przetrzymywany jest Alpha Squad, i uwolnij go (przed tym zabijając gromadkę żołnierzy). Teraz jak najszybciej wydostań się z wrogiej bazy (kierując się "bramkami"), a następnie udaj się do punktu odbioru.

2.5 - Take Down

Uratowana brygada udzieliła wielu informacji nt. miejsca głównej bazy Cartel - jest ona koło tamy. Twoim najważniejszym zadaniem będzie zatem zniszczyć ją, oraz zalać wielkie plantacje kokainy, co uniemożliwi mu dalsze funkcjonowanie Monteza i jego organizacji. Na początku odzyskaj czołgi, zniszcz wszystkie samoloty, a w pierwszej kolejności bombowe, gdyż te zagrażają im najbardziej. Wróć do bazy, uzupełnij zapasy i zabierz CCV, po czym leć odstawić zabrany pojazd w wyznaczone miejsce (niszcząc przy okazji myśliwce), który określi słabe punkty strukturalne tamy. W tym czasie ochraniaj Foxeye przed wszelkim niebezpieczeństwem (skup się jednak najbardziej na tym naziemnym), po czym wróć szybciutko do bazy i napraw maszynę. Zabierz specjalne pociski (duże ...), a następnie leć do tamy, którą zniszcz nową bronią (uważając na SAM-y). Mała rada - najlepiej podlatywać do niej kominem, wycelować i strzelić do danego punktu. Brawo, ukończyłeś jedną z trudniejszych, ... misji.

○ KAZAKHSTAN ○

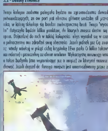
Tym razem poproszony zostałeś do wzięcia udziału w akcji przeciwko Victorowi Anenko (kazachstański dyktator), który wypowiedział wojnę władzom tureckim, dając za powód rzekomy atak terrorystyczny (Bin Laden?) na ich rurociągi z naftą. Co ciekawe, podobne akcje zostały przeprowadzane z inicjatywy samego dyktatora.

3.1 - To Fight Another Day

Zaczyna się atak sił kazachstańskich, który masz za zadanie odeprzeć. Dostarcz czołgi w wyznaczone miejsce i zniszcz dwa zagrażające im helikoptery, po czym wróć do głównej bazy i ochraniaj ją przed wrogami. Po walce wyląduj na lotnisku w celu podładowania tarczy/amunicji i weź czołgi, następnie skieruj się do miejsca odstawienia zabranych pojazdów (północny wschód) i zniszcz wrogie jednostki. Śmigaj szybko do głównej bazy, uzupełnij zapasy i zamontuj skaner. Teraz poleć do miasta i prześwietl konwój złożony z trzech samochodów - zniszcz ten, który zawierał będzie broń. Zajmij się myśliwcami i poleć do bazy po kolejne czołgi (jeżeli wystąpi taka potrzeba, to napraw Dropshipa), które odstaw w północno-zachodniej bazie (przy okazji niszcząc ... wroga). No, ... dostań się do miasta i ponownie zeskanuj pojazdy (ten z ładunkiem rozwal), po czym rozwal myśliwce.

3.2 - Deadly Evidence

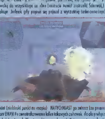
Twoje kolejne zadanie polegało będzie na zgromadzeniu dowodów potwierdzających, że ów port jest obecnie główną siedzibą sił przeciwnika, w której składuje się bardzo niebezpieczną broń. Twoja "wycieczka" dotyczyła będzie kilku punktów, do których musisz dostać się jeepem. Dojeżdżaj do nich w takiej kolejności, aby wyrobić się w czasie a jednocześnie nie zdradzić swej obecności. Jeżeli jednak już Cię zauważą, wtedy uciekaj w jakąś cichą kryjówkę (Eve poda Ci kilka takowych na radarze) i przeczekaj aż alarm ucichnie. Wykorzystuj nieuwagę wroga a także budynki (nie wspominając już o ...), za którymi możesz się chować. Jeżeli dojazd do danego miejsca jest uniemożliwiony przez zbyt



dużą liczbę patroli, wtedy pozwól się namierzyć i gnaj czym prędzej do celu, po czym się ukryj, poczekaj i dokończ zadanie. Po zakończeniu podróży szybciutko zmykaj do czekającego na Ciebie Dropshipa.

3.3 - The Best Form of Defence

Głównym celem misji jest zniszczenie bądź unieszkodliwienie broni nuklearnej. Na początku, będąc "celowniczkiem", zniszcz dwa startujące ... (... na ...), po czym nawaluj do wszystkiego co ... (możecie nawet zestrzelić Ścierwol,) i atakuje. Jednak gdy pojawi się pojazd z wyrzutnią dalekonośnych



rakiet (niebieski punkt na mapie) - NATYCHMIAST go zniszcz (za pomocą broni EMP)! Po zneutralizowaniu kilku takowych zabawek do akcji włączą się kolejne trzy helikoptery, które wyeliminuj. Potem wystarczy końcowy ... powyższe zadanie.

3.4 - Ice Storm

Kolejny atak, tym razem na kryjówkę samego dyktatora (Anenko) mieszczącą się w górach, strzeżoną przez mocną obronę przeciwlotniczą (znane SAM-y) oraz mnóstwo myśliwców. Zlikwiduj więc wszystkie latające maszyny.

3.5 - Into the Heart of Darkness

Ostatnia, najtrudniejsza misja z rejonu Kazachstanu. Większości myśliwców już się pozbyłeś - czas więc zająć się siedzibą główną oraz schwytaniem głównego kryminalisty. W tym celu rozwal 5 budynków (centrum SAM), znajdujących się na oznaczonej górze, które zasilają SAM-y. Musisz pozbyć się tego dziadostwa dość szybko, gdyż inaczej wszystkie z grup Assault (Lima, Zulu i Sierra) zostaną zestrzelone. Rada - najlepiej leciéć z dużą prędkością na WPBOST celu i strzelać (dwa pociski wystarczą) z rakiet RKT. Następnie ochraniaj kolegów, niszcząc pokazujących się co chwilę przeciwników. Gdy już to wykonasz, rozwal ochronne działko na platformach, na których wylądować mają brygady. Pamiętaj jednak, że robiąc to musisz także ochraniać wciąż latających kumpli. Po pomyślnie wykonanej robocie wszystkich grup okaże się, że przewoźnikowi grupy Zulu zepsuł się Dropship - odbierz ich zatem za niego, zanim pod górą eksploduje.

○ CHINA ○

Co się okazało - Victor Anenko nie został schwytany, prawdopodobnie jednak zginął podczas wybuchu. Wiadomo również, że za całym tym bajzlem stoją ... Chiny! Anenko w zamian za wsparcie ze strony ... w walce z siłami tureckimi miał stworzyć w ... tajemniczą broń. Zapowiada się na niezłą zadymę ...

4.1 - Dangerous Waters

Twoim celem jest patrolowanie południowych wód Chin, a także ochrona floty morskiej przed możliwym atakiem. A taki już zostanie na początku - musisz zatem rozwalić wszystkie atakujące myśliwce. Po walce wyląduj na statku i uzupełnij zapasy. Dowiesz się, że wpadliście w pułapkę, czym prędzej więc (nowym Dropshipem) - razem z kolegą (któremu musisz wydać rozkaz ataku na dany cel - "R1") - należy zniszczyć wszystkie grożące nam jednostki wroga. Wkrótce po tym zabawisz się w ratownika - uratuj oddział żołnierzy, który znajduje się na tonącym statku. Władze chińskie twierdzą, że flota UPFS wpłynęła na ich terytorium. Tiaa...

4.2 - The Tables Turned

Wu wysłał na patrolowany przez Ciebie teren swoją morską flotę, która dysponuje silną i nowoczesną bronią oraz systemem obronnym. Postawił również swoich ludzi na pobliskich wyspach. W Battle Command obmyślili jednak pewien ciekawy plan... Najpierw przetransportuj czołgi na wyspę, niszcząc nad nią dwa myśliwce. Pozbądź się wszystkich wrogów (najpierw zajmą się obroną przeciwlotniczą, a w drugiej kolejności helikopterami, które atakują Twoje naziemne jednostki). Jeżeli jakoś z nich zostanie zniszczony, wtenczas leć do statku po nowe czołgi i dostarcz je w to samo miejsce. Gdy już Twoi koledzy ... wroga ... (... amunicji). Śmigaj teraz do wrogich statków i zatop je. Rada - najlepiej lecieć z dużą prędkością na WPBOST celu i strzelać (dwa pociski wystarczą) z rakiet RKT. Było ciężko, huh?

4.3 - By the Dawn's Early Light

Jak zapewne zauważyłeś, wykonując poprzednią misję, na teren walki wleciały nowe maszyny - Apache. I to właśnie ich dotyczy ta operacja. Tym razem masz (jadąc czołgiem) eskortować swojską brygadę do bazy przeciwnika, aby ukraść wspomniane samoloty. Jedź zatem za oddziałem i za wszelką cenę go osłaniaj (po prostu niszcząc rywali). Rada - rozwalaj najpierw te czołgi, które są najbliżej (i atakują) Twojego konwoju. Po animacji rozwal helikopterki, a potem wrogie czołgi (im jesteś ich bliżej, tym większe prawdopodobieństwo, że oberwą). Następnym celem będzie rozwalenie (SZYBKO!) wszystkich wieżyczek przeciwnika - używając zoomu strzelaj ok. 2 cm pod każdą z nich (wystarczą 2 celne pociski). Potem już tylko śmigłowce i ... Whoo hoo! Masz Apache, a którym ulecisz się do bazy!

4.4 - The Element Of Suprise

Wiadomo już czemu straciłeś łączność z Battle Command - to sprawka Wu, który stworzył i użył nowej broni, niszcząc Twoją satelitę. Ponadto zagroził, że jeżeli działania wojenne nie zostaną przerwane, a UPF nie wycofa się, wtedy użyje Orbital Cannon na przeciwnych narodach. Twoi ludzie zlokalizowali jednak miejsce, w którym znajduje się broń - jest ono jednak silnie strzeżone przez najnowsze SAM-y. Ze zadania masz więc je zniszczyć. Na początku rozwal wrogie samoloty, po czym leć do konstrukcji (niebieskie punkty na mapie), które zniszcz (używając ... modelu RKT). Lecąc do nich zajmij się najpierw startującymi myśliwcami. Po rozwałce leć do kolejnych celów (pozbądź się w pierwszej kolejności kolejnych ochroniarzy - Apache) i zniszcz pozostałe konstrukcje. Teraz zajmij się nowymi porcjami myśliwców aż ... zobaczysz animację, w której JC oddaje życie dla dobra zadania (...) W tej misji masz wielu przeciwników, więc rozsądnie dysponuj rakietami.

4.5 - Peace ... By Any Means

Ostatnia misja, która zaważy na losach świata - jeżeli nie zniszczysz Orbital Cannon, Chiny rozpętają wojnę nuklearną (ble, ble). Leć do punktu wysadzenia czołgów, a następnie zniszcz ochronną przeciwlotniczą. Teraz za wszelką cenę ochraniaj wysadzone przez Ciebie pojazdy - po prostu niszcz ostrzeliwujące je myśliwce. Jeżeli zdarzy się tak, że Twoje naziemne jednostki zostaną rozwalone, wtedy wróć do bazy po kolejne. Dlatego też najlepszym rozwiązaniem było by odstawić czołgi (i pozwolić przeciwnikowi rozwalić je) i zniszczyć całą obronę przeciwlotniczą, po czym wrócić do bazy po kolejne pojazdy, przy okazji naprawiając swojego Dropshipa. Odstaw ponownie czołgi i wykonuj zadanie. Gdy już brygada wykona swoją robotę, wracaj do bazy po nowy samolot. Teraz końcowy, główny i najtrudniejszy cel wszystkich misji - musisz zniszczyć Orbital Cannon! W tym celu użyj broni Scorpion EMP na trzech "radarach" naokoło głównego celu. Trafi w każdą z nich, a następnie uderz w Cannona (pośrodku). Atak powtórz 3 razy, pamiętając, że jeżeli będziesz to robił zbyt długo, radary się zrestartują i będziesz musiał nawalać do nich ponownie. Poza tym musisz uważać na wszechobecne SAM-y (...) Yeah, zapobiegłeś właśnie katastroficznej wojnie nuklearnej! Wu zginął podczas wybuchu, wszyscy żyli długo i happy. □

pLaYmAn

SEANS 14

Kącik DVD

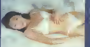
myszaq@psxextreme.pl

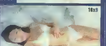
MYSZAQ: Aloha! Ze słonecznych Hawajów wita Was Wasz niezawodny Maks Bolonk. Eeee. Slog. To znaczy witam w kolejnym "Kąciku". Chciałem napisać: "Co się tak gapisz?!", ale to w końcu kino, więc chyba masz prawo.. A w świecie DVD sporo się dzieje - dystrybutorzy szaleją, powoli wprowadzając do Polski standard wydań okraszonych naprawdę ciekawymi dodatkami. Rzuć okiem do Działu recenzji, a szybko się zorientujesz, że prawie każdy film ma tu podniesioną ocenę końcową właśnie z powodu świetnie zaplanowanego materiału bonusowego. I tak trzymać. Swoją drogą - ciekawa sytuacja nam się zrobiła z wydaną w tym miesiącu ekranizacją "Tomb Raidera" - czytnik PS2 w pierwszej kolejności dostaje film, a nie grę! Śmieszne. (...) Większość spraw technicznych - newsy, którymi Was raczę co miesiąc (patrz żółta ramka) dotyczą generalnie nowinek ze świata DVD. A i to mało - ze świata polskiego DVD! Fakt, czasami wspomnę coś o Stanach, ewentualnie wrzucę info luźno związane z edycją jakiegoś mega hitu (w tym miesiącu jest to np. "Władca Pierścieni"), ale to są tylko wyjątki potwierdzające regułę, oke, oke! Z pewnością jednak newsy nie służą do przedstawiania zapowiedzi czysto kinowych, lub wiadomości "co się będzie kręcić". Kapiszi? (...) Tradycyjnie, na koniec wstępu, rzucę Ci kilka tytułów, na które możesz skoczyć do kina, jeśli już czytnik Twojego odtwarzacza DVD ostro się nagrzeje. Polecam: "Vanilla Sky" (niby lekka romantyczna, ale thrillerowe klimaty także się przebijają!), "Helikopter w Ogniu" (uhu! Rewelacyjne, wojenne kino, reżyseria Scotta i zdjęcia, nominowane do Oscara, dzięki którym zabijają na miejscu) oraz wciąż jeszcze wyświetlane, animowane "Potwory i Spółka". A teraz spadam po popcorn!

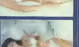
JAK KUPIĆ TELEWIZOR I NIE STRACIĆ GŁOWY? CZĘŚĆ 2

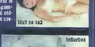
W poprzednim numerze PE napisałem na jakie funkcje należy zwracać uwagę przy zakupie nowego telewizora, celowo pominąłem jednak bardzo ważną kwestię - jakiego formatu telewizor wybrać? Temat jest dosyć obszerny i dlatego zostawiłem go bieżące porcji. Wielu z posiadaczy PlayStation 2 wykorzystuje konsolę jako odtwarzacz DVD w swoim prywatnym kinie domowym. W prawdziwym kinie ekran na którym wyświetlany jest film jest dużo szerszy, lecz za to niższy, niż w naszych telewizorach. Format takiego ekranu popularnie nazywany jest "panoramicznym". Ale nie było tak od samego początku. Kiedy pojawiły się pierwsze na świecie filmy, obraz miał takie same proporcje co dzisiejsze telewizory formatu 4:3. Około lat 50., po rozpowszechnieniu się telewizji, producenci filmowi zauważyli, że interes kinowy osłabł i zaczęli kombinować w jaki sposób przyciągnąć ludzi z powrotem do kin. Najprościej było powiększyć i poszerzyć ekran. Stworzono szerokoekranowe i super szerokoekranowe formaty obrazu: CinemaScope oraz Cinerama. Szeroki ekran stał się standardem i pozostał w kinach do dzisiaj. Problem pojawia się w momencie, gdy chcemy przenieść film kinowy - szerokoekranowy - na telewizor. Jak to zrobić?

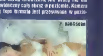
Na początek może coś na temat wyświetlania obrazu na ekranie telewizora. Składa się on z 625 linii, część z nich są to linie techniczne, np. telegazeta, linie testowe itd. Po ich odjęciu pozostaje nam 576 linii czynnych, które widzimy na ekranie telewizora pod postacią obrazu. Stosunek boków telewizora panoramicznego wynosi 16:9 (szerokość x wysokość), w pozostałych odbiornikach ekran ma format 4:3. Format panoramiczny jest zdecydowanie bardziej przyjazny dla ludzkiego oka, również realizator materiału może przekazać nam "więcej" treści mając do dyspozycji szerszy obraz. Abyście mogli naocznie przekonać się co daje kineskop panoramiczny przygotowałem parę obrazków. Oto obraz uzyskany na standardowym kineskopie w formacie 4:3. A teraz to samo w formacie panoramicznym. Widać różnicę? Powiększając szerokość ekranu zobaczyliśmy pełne ujęcie modelki:). Hmm... bardzo ładnie. Wprowadzenie nowego formatu przekazu nie jest takie łatwe jak by się mogło wydawać. Zobaczcie, co stanie się z modelką w formacie 16:9 jeśli wyląduje ona w telewizorze 4:3. Ma wyraźnie gorsze udo:) Z tego powodu bardzo istotne jest, aby telewizor z kineskopem 4:3 posiadał funkcję konwersji do formatu szerokoekranowego. Dlatego wymyślono konwersję materiałów nagranych w formacie 16:9 do telewizorów 4:3. Jedną z najprostszych jest konwersja letterbox. Na telewizorze 4x3 odtwarzacz DVD wykona pewien trik - rozszerzy obraz poprzez elektroniczny układ, wykasuje mniej więcej co czwartą poziomą linię, doda czarne pasy u góry i u dołu ekranu, aby uzyskać w końcu standard letterbox, więc film szerokoekranowy 16:9 obejrzymy z dużymi czarnymi pasami u dołu i u góry ekranu. Przy takim nadawaniu w odbiorniku 16:9 wypełni się cały ekran. Drugą - najczęściej spotykaną - jest konwersja nazywana Pan&Scan. Film jest tak przenoszony, aby wypełnił pionowo ekran telewizora. Ale wtedy nie ma możliwości, aby był widoczny cały obraz w poziomie. Kamera podczas transferu do tego formatu jest przesuwana w poziomie (pan&scan), tak aby akcja filmu pozostawała w centrum ekranu. Takie działanie psuje efekt wizualny w największym stopniu. Nie widać wtedy 33% oryginalnego obrazu. Oba rodzaje konwersji zaimplementowano w PlayStation 2, więc mamy możliwość wyboru - radzę poświęcić chwilę, aby sprawdzić różnicę, jednak jeśli zależy nam na jak najwyższej jakości filmu w formacie panoramicznym i posiadamy telewizor z przełącznikiem formatów, w konsoli musimy ustawić format 16:9 - obraz w kineskopie 4:3 będzie rozciągnięty w pionie - i załączyć w telewizorze funkcję formatowania obrazu do panoramicznego. W ten sposób nie wycinamy żadnych linii z obrazu i otrzymujemy ostry, nie zniekształcony obraz z pasami u góry i dołu ekranu.



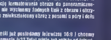


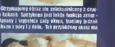






A co się dzieje jeśli już posiadamy telewizor 16:9 i chcemy oglądać film w formacie 4:3? Tutaj wiele już zależy od telewizora i rodzajów konwersji w jakie zaopatrzyli go producenci. Zawsze wbudowany jest standardowy format 4:3. Otrzymujemy obraz nie zniekształcony z czarnymi pasami po bokach. Spotykana jest także funkcja zoom - obraz jest rozciągany i wypełnia cały ekran, tracimy jednak dużą część przekazu z góry i z dołu. Tak przybliżony obraz ma niestety niską jakość. Linie są rozciągane i tracimy na ostrości. W niektórych telewizorach są jeszcze inne formatowania, np. 14:9 - obraz wypełnia cały ekran na wysokość, po bokach są wąskie czarne pasy. Najlepszym rozwiązaniem jest inteligentne dopasowanie obrazu do ekranu 16:9 nazywane w telewizorach SONY funkcją SMART. Obraz formatu 4:3 w centralnej części ekranu jest nie zniekształcony, lekko rozciągnięty po bokach, ale wypełnia idealnie cały ekran. (...) PS: Jeśli macie jakieś pytania, to czekam na maile: rafal09@kki.net.pl (paulb)





Piła

LARA CROFT: TOMB RAIDER

Dystrybutor: ITI Home Video
Reżyseria: Simon West
Występują: Angelina Jolie, Iain Glen, Daniel Craig, Jon Voight
Dźwięk: Dolby Digital 5.1
Gatunek: akcja

Długo oczekiwana produkcja, na podstawie przygód ponętnej Pani Archeolog, po premierze kinowej została okrzyknięta tylko na w pół udaną, a teraz trafia do naszych domów. I co z tym fantem zrobić? Hmmm... Oglądać? Jasne, że tak! Wydanie DVD aż lśni! Pudełko okraszono logiem "edycja specjalna", więc i w materiałach dodatkowych można niemal pływać. Chcesz dowiedzieć się, jak maskowano liczne tatuaże Angeliny Jolie (w końcu Lara ma gładziutką skórę), jak trenowano ją w gimnastyce i sportach walki, jak wypadała w scenach kaskaderskich? Proszę bardzo. Masz ochotę obejrzeć dokument o serii gier, obczaić teledysk U2, a może po prostu zerknąć na chwilę za kulisy produkcji? Wszystko sprawdza się bardzo dobrze! A sam "LC Tomb Raider" jako film? Zbierzmy fakty: mamy piękną Angelinę, mamy kilka całkiem świeżych, efektownych scen (akcja na motorze wbiła mi wesoły uśmiech na twarz), solidnie przygotowane scenerie (od zamarzniętych lodem jaskiń po wilgotną dżunglę), mamy wreszcie mocno naciągany scenariusz i reżyserię scen momentami ukierunkowaną "dla pięciolatków". No cóż - trzeba to przeboleć! Zbyt nisko ustalono przeciętny wiek odbiorcy tego filmu. Szkoda. Niemniej całość jako edycja DVD wypada niczego sobie.□ [myq]

Dodatki: film dokumentalny, komentarz reżysera, film o treningu do scen kaskaderskich, dokument o efektach specjalnych, 4 niewykorzystane sceny, alternatywna czołówka, teledysk, dokument o grach, opcje DVD-ROM, zwiastun kinowy

7+

SHREK

Dystrybutor: Imperial
Reżyseria: Andrew Adamson, Vicky Jenson
Dubbing: Jerzy Stuhr, Zbigniew Zamachowski, Agnieszka Kunikowska, Adam Ferency
Dźwięk: Dolby Digital 5.1
Gatunek: komedia

Co tu dużo mówić - najzabawniejszy film animowany ubiegłego roku trafił w końcu do naszych domów! I trzeba przyznać, że dystrybutor postarał się o profesjonalną edycję DVD. Na płytkę wrzucono zarówno wersję z naszym dubbingiem (J. Stuhr w roli osła zyskał już ogólnopolskie uznanie, za to Zamachowski, podkładając głos pod pierwszoplanową postać, jakoś się gubi - i to nie tyle, że mało kto zdaje sobie sprawę czyim głosem mówi Shrek!), jak i tę angielską z polskimi napisami. Można więc porównać ile film zyskał, a ile stracił (hmm...) na lokalizacji. Do tego dodatki, jak na edycję jednopłytową, olśniewają. Można obejrzeć jak postacie z filmu radzą sobie ze śpiewaniem (Pan Ciasteczko daje ognia z "Do You Really Want to Hurt Me?"), jak potoczyły się ich dalsze losy (Fiona ze Śnieżką szykują się na remake "Thelmy i Louise"), ewentualnie samemu zabrać się za tworzenie nowego stworka (morphing z dowolnie wybranych, filmowych osobników). Materiały bonusowe dodają więc sporo uroku i tak już przezabawnemu filmowi... Chociaż np. wersja amerykańska składa się z dwóch płyt - i to wyposażonych w dźwięk w systemie DTS! Ale nie ma co narzekać - Shrek na DVD rządzi! Taka imprezka!!!□ [myq]

Dodatki: animowane menu, komentarz twórców, wywiady z postaciami z filmu, informacje produkcyjne, dokument o realizacji filmu, filmik o dubbingu, teledysk "Shrek in the Swamp Karaoke Dance Party", quiz, możliwość stworzenia własnej postaci, informacje o twórcach, opcje DVD-ROM

8

15 MINUT / 15 MINUTES

Dystrybutor: Kino Świat Int.
Reżyseria: John Herzfeld
Występują: Robert De Niro, Edward Burns, Vera Farmiga, John DiResta
Dźwięk: Dolby Digital 5.1
Gatunek: akcja

Kawałek mocniejszego kina, zaadresowanego do nieco dorosłejszego widza... Tak, tak - "15 Minut" nie jest wesołą bajeczką, gdzie wszyscy na końcu trzymają się za rączki! Oto bowiem do Stanów przyjeżdża dwóch bandziorów z bloku wschodniego (Rosjanin i Czech), chcących odebrać swój udział od jednego z kumpli. Kradzież kamery, morderstwo, podpalenie - i sprawy nabierają nieco inny, niż deklarowany na lotnisku, turystyczny charakter. Chłopaki szybko orientują się, że jeśli nagrają kilka zbrodni i trafią z tym do kogoś z mediów, będą sławni, bogaci i, na co jest duża szansa, wolni... W końcu "Ameryka to kraj, gdzie nikt za nic nie jest odpowiedzialny"! Wystarczy, że pokażę to w TV... Ich śladem rusza słynny (jak na ironię - też dzięki telewizji) gliniarz (De Niro gra jak zawsze świetnie - scena przed lustrem rządzi, normalnie Pazura w "Kilerze") oraz detektyw straży pożarnej, tu uwaga, będący Polakiem (Burns potrafił się odnaleźć na planie, nie niknie w cieniu doświadczonego gwiazdora)! Film jest dynamicznie poprowadzony, bywa brutalny, ale też umiejętnie posługuje się ironią, czarnym humorem, nie popada w schematy. Bardzo dobrze. Także same dodatki świetnie przygotowane - polecam zobaczyć niewykorzystane sceny, bo motyw ucieczki wielkiego Rosjanina wypada szczególnie ciekawie. Dobre, profesjonalne kino akcji.□ [myq]

Dodatki: film dokumentalny, sceny niewykorzystane, filmiki "VHS", zwiastun, teledysk, zdjęcia próbne, filmografie aktorów

8+

EPIZOD I: MROCZNE WIDMO / EPIZODE I: THE PHANTOM MENACE

Dystrybutor: Imperial Home Ent.
Reżyseria: George Lucas
Występują: Liam Neeson, Ewan McGregor, Natalie Portman, Jake Lloyd
Gatunek: akcja
Dźwięk: Dolby Digital 5.1

Sagę "Star Wars" zna chyba każdy - o ile pierwsze trzy filmy były naprawdę świetne, dając czadu jak na owe czasy, o tyle przełomowość "Epizodu Pierwszego" jest co najmniej rzeczą sporną, ghe ghe! Nie wnikając jednak w szczegóły (każdy w końcu ma już wypracowaną opinię), trzeba otwarcie powiedzieć, że edycję DVD tego filmu z pewnością warto tyknąć - oj tak! Dlaczego? Dwie płyty i tony dodatków niech służą za odpowiedź! Można zobaczyć jak wyglądała choreografia walk na miecze świetlne czy casting do roli Anakina. Można obejrzeć 7 niewykorzystanych scen, które Lucas specjalnie dokończył dla potrzeb DVD (np. rozszerzoną sekwencję wyścigu futurystycznych rydwanów!). Można posłuchać komentarzy takich świetności, jak Coppola czy Kaufman. Można zaczaić jak powstawały efekty specjalne, kostiumy, scenerie. Można obejrzeć spoty z amerykańskiej TV. Można włączyć teledysk, czy nawet dokument o grze Starfighter na PS2! Można... Ech! Tego jest naprawdę baaardzo dużo, więc warto pogrzebać. A sam film? Rewelacyjny, ani tym bardziej rewolucyjny, z pewnością nie jest - ale bez przesady, momentami wciąga! Taka bajka. No i ten dźwięk (podczas walk w kosmosie urywa głowę!)... To się nazywa profesjonalne wydanie. Stąd tak wysoka ocena (bynajmniej nie za walory samego obrazu)!□ [myq]

Dodatki: niewykorzystane sceny, spoty TV, filmografie, dokument o realizacji filmu, komentarze Lucasa, Coppoli i Kaufmana, 5 filmów tematycznych (efekty, scenariusz itd.), trailery, storyboard, filmy z Internetu, galerie, opis świata SW, teledysk, materiał o grze Starfighter.

8+

NEWS

W chwili gdy czytasz te słowa do naszych wypożyczalni powinien wchodzić film "A.I. Sztuczna Inteligencja" w reżyserii mało znanego, zachodniego reżysera Stevena S. Sam film powala efektownymi scenami, serwując naprawdę wielką ucztę dla oka, jednak szczerze powiedziawszy Spielberg miejscami pokpił fabułę, gubiąc głębię i bardziej mroczne ujęcie całego problemu, którego autor scenariusza - S. Kubric - z pewnością by sobie nie odmówił. Dodatkowo na płycie ma się znaleźć m.in. film o kulisach produkcji, efektach specjalnych i trailer. [myq]

Trochę ciekawostek na temat pretendenta do zgarnięcia całego worka tegorocznych Oscarów, czyli sagi spod znaku "Władcy Pierścieni". Otóż w "Dwóch Wieżach" - drugiej części trylogii, reżyser Peter Jackson szerzej pokazuje postać Golluma, tworząc ją jednak całkowicie komputerowo. Będzie ona funkcjonować na równi z żywymi aktorami, coś tam sobie mamrotać, a nie tylko pojawiać się w kilkusekundowych ujęciach. Hmmm na tym mostały dość ostro przejechał się Lucas wprowadzając komputerowego aktora do swojego "Epizodu I". Trzymajmy więc mocno kciuki za Jacksona! [myq]

"Szybcy i Wściekli" to kolejny tytuł który ukaże się "u nas" w przeciągu tego miesiąca na krążku DVD. Zwolennicy szybkich fur będą mogli dodatkowo obejrzeć tu sekwencje pościgów z opcją zmiany kąta obserwacji (!) oraz prześledzić zmagania twórców filmu z amerykańską cenzurą. Ponoć to na płytkę wrzucono dokument o efektach specjalnych oraz sceny niewykorzystane w filmie. Fajnie. Tym czasem druga część filmu już "się robi" w Stanach. Bardzo fajnie! [myq]

Disney oficjalnie zapowiedział, że wyda swój animowany przebój (u nas właśnie w kinach) pt. "Potwory i Spółka". Znajdą się tu dwie wersje filmu - jedna z ekranem o kinowych proporcjach 1.85:1, druga normalna pełnoekranowa 1.33:1. Wśród dodatków komentarz twórców animacji, krótki film "For The Birds", który można obejrzeć w kinie przed seansem filmu, sceny niewykorzystane (między innymi pełne nagranie "Put That Thing Back Where It Came From Or So Help Me"), dokument o realizacji, "wywiady" z postaciami z filmu, a także materiały promocyjne. Wszystko to oczywiście dotyczy USA, podczas gdy my póki co możemy wybrać się tylko do kina, co i tak szczerze polecam. [myq]

Materiały do "Kącika DVD" udostępnili:

WROCŁAW

Piła

Hauk, ludkowie! Muszę się pochwalić, że w końcu obliczyłem, ile znaków zawierać powinien typowy, kącikowy wstępniak. Już ja się postaram, żeby żaden Ścierki nam nie przeszkadzał. Niech idzie sobie do wYstępniaka Ściery, a co! A propos, nie wydaje Wam się, że Ścierki i Ściera mają ze sobą coś wspólnego...? [KiLu]

KIESZONKOWIEC 08

Kącik GBA

byter@wp.pl

GAME BOY ADVANCE

PIGUŁA 'NIUSÓW'

Po raz kolejny w Sieci zaroiło się od informacji na temat nowej wersji kieszonsolki NINTENDO Game Boy Advance Plus. Oznaczona w ten sposób konsola miałaby mieć lepszy, podświetlany ekran, a także możliwość regulacji kontrastu/jasności. Jak nietrudno zgadnąć rewelacje te okazały się wyssaną z palca bajką, tym razem związaną z (rzeczywistą) obniżką cen GBA. Wystarczy pomyśleć, by dojść do wniosku, że takie posunięcie nie miałoby dla NINTENDO najmniejszego sensu w obecnej sytuacji, gdy "zwykły" advance sprzedaje się wyjątkowo dobrze. Może za kilka lat... [KiLu]

Huh, Ci Japończycy mają namieszane... Najpierw GB jako przystawka do maszyny do szycia, później buty GBC, a teraz to - szampon GBA, jedyne 95 za sztukę. Ktoś chętny? Dobra, dalej [illegible] o tym [illegible]) [KiLu]

Znany z blaszaka, Dreamcasta i Playa przebój (no... przebojem to on był tylko na PC) RAINBOW SIX ROGUE SPEAR trafi na GBA. Jak łatwo się domyślić ograniczenia sprzętowe wymusiły na twórcach wiele uproszczeń (głównie w kwestii grafiki i sterowania, które z racji ogromnej liczby komend nawet na PSX sprawiało problemy), jednak ogólny zarys gry pozostanie niezmieniony. Znów będziemy rozbrajać bomby, uwalniać zakładników i brać udział w akcjach, o jakich nie śniło się samemu Clancy'emu. Podobnie jak w "dużej" wersji, to także dowodzimy nie jedną postacią, lecz oddziałem składającym się z czterech chłopa, co daje ogromne pole do popisu w kwestii planowania. Dużą żywotność zapewnić mają dwa tryby Multiplayer: Deathmatch i Cooperative. Premiera pod koniec miesiąca. [KiLu]

TACTICS OGRE: THE KNIGHT OF LODIS to propozycja firmy QUEST dla fanów strategii turowych w tak popularnych ostatnio klimatach fantasy. Gierka (czwarta część sagi znanej posiadaczom m.in. PSX-a, N64 i SNES-a) na pierwszy rzut oka przywodzi na myśl FINAL FANTASY TACTICS, słusznie zresztą, gdyż pod względem sposobu rozgrywki jest to niemalże jej kalka (co bynajmniej nie jest wadą). Zadanie jest proste - jako rycerz Galicji musisz dowiedzieć się, co planuje zarząd Świętego Imperium Lodis i poznać tajemnicę Elvis... tfu Ovisa. Rozwój sytuacji zależy od naszych poczynań (różne zakończenia), a setki walk zapewniają 40 godzin zabawy w trybie Singleplayer (oprócz tego jest oczywiście Multi). Premiera anglojęzycznej wersji tej świetnie zapowiadającej się gierki to kwiecień (USA). [KiLu]

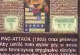
Już niedługo naszą małą konsolkę odwiedzi nie kto inny jak sam Son Goku! Spotkamy go w dwóch grach opartych na sadze o Smoczych Kulach: DBZ COLLECTIBLE CARD GAME oraz DBZ: THE LEGEND OF GOKU. Pierwsza z nich jest elektroniczną wersją popularnej (nie u nas...) karcianki, druga to rasowy (choć tworzony przez Amerykanów) jRPG z fabułą wyjętą żywcem z DBZ. Podczas zabawy spotkamy ponad 75 postaci i stoczymy setki walk będących - podobnie jak np. w ZELDZIE - jednym z ważniejszych elementów gry. Premiera erpega to kwiecień, karcianki - czerwiec. Wydawcą obu jest INFOGRAMES. [KiLu]

Mało znana u nas firma SENNARI przygotowuje kilka niespodzianek dla posiadaczy kieszonsolki NINTENDO. Pierwszą z nich jest... sterowany radiem samochodzik, którym kierować będzie można przy pomocy GBA ze specjalnym cartem. Odpowiedni software da nam możliwość zaprogramowania trasy przejazdu zabawki (pamiętacie dostępne także u nas samochodziki na "kształtki"?). Mający kosztować 60$ (ok. 220 zł) zestaw trafi na rynek jesienią, jeśli tylko firma uzyska aprobatę NINTENDO. Kolejnym produktem SENNARI jest adwansowa wersja znanego z PSX hitu DRIVER 2 (!). Gra będzie miała (pseudo)trójwymiarową grafikę podobną do tej, z jaką mieliśmy do czynienia w DOOMie czy CRUIS'N VELOCITY, płynną animację, a także ogromne miasto (tjco...) i zrealizowane pojazdy. Szczegóły ujawnione zostaną wkrótce. Wszechstronna firma pracuje też nad kilkoma innymi grami, m.in. tenisem, baseballem, hokejem i bardzo dobrą graficznie siekanką AEGIS. [KiLu]

Odpowiedzialna za PROJECT S-11 (GBC) grupa PARAGON 5 pracuje nad KARNAAJ - obserwowanymi z lotu ptaka wyścigami, w których dużą rolę odegrają bezpośrednie starcia zawodników. W grze znajdziemy kilkanaście pojazdów (każdy z możliwością rozbudowy) i tyleż samo tras, nie zabraknie też trybu Multiplayer. Ogromne wrażenie robi grafika: niezwykle szczegółowe dwuwymiarowe otoczenie wzbogacone trójwymiarowymi obiektami, efektem przezroczystości i systemem cząsteczkowym sprawia, że jest to jedna z ładniejszych adwansowych gier. Data premiery nie została jeszcze ustalona, jednak prawdopodobnym terminem wydaje się być czerwiec. [KiLu]

PAC-MAN COLLECTION

Zdziwieni oceną?



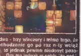
PAC-MAN COLLECTION - w zasadzie tytuł mówi sam za siebie. NAMCO po raz kolejny postanowiło odgrzać kotleta, wypuszczając na Advance'a drugi już zestaw klasyków (pierwszym był zawierający pięć tytułów NAMCO MUSEUM), składający się z czterech gier z "Okrągłym" w roli głównej. I tak do wyboru mamy pierwszą, klasyczną wersję z 1980 roku (która - ciekawostka - pierwotnie nazywała się... PuckMan), pseudo-trójwymiarową, izometryczną PAC-MANIĘ (1987), tetrisopodobnego PAC-ATTACK (1993) oraz pełnego power-upów PAC-MAN ARRANGEMENT (1996). I już. Aby umilić nam wybór gry, w menu głównym przygrywa znany motyw muzyczny, a zabawie towarzyszą oryginalne dźwięki. Żenada - pomyślicie. Błąd! O ile dwie pierwsze gry to tylko ciekawostka, tak PAC-ATTACK i PAC-MAN ARRANGEMENT to wciąż świetnie trzymające się, wyjątkowo grywalne pozycje, które warto mieć w swojej kolekcji. Polecam!!! [KiLu]

GAME BOY ADVANCE **WERDYKT**
NAMCO SKŁADANKA
8 8 9 **8**
klasyka w czystej postaci
nie stwierdzono
PERYFERIA

Frogger's Adventures

Żabia przygoda

Kultowy FROGGER z 1981 roku był jedną z pierwszych wielkich gier KONAMI. Piękna grafika, humor, grywalność i sam pomysł - to nie mogło się nie podobać. Jako że odświeżanie klasycznych tytułów jest ostatnio bardzo modne, pojawienie się żaby na GBA było kwestią czasu. I oto jest! Na pierwszy rzut oka gra nie różni się zbytnio od pierwowzoru - tu także obserwując akcję z góry pokonujemy pełne przeszkadzajek poziomy, a kluczem do sukcesu jest idealna współpraca ręki z okiem - spóźnienie się o ułamek sekundy najczęściej kończy się utratą życia. Tak - FROGGER nie należy do gier łatwych. Na szczęście poziom trudności jest odpowiednio wyważony, tak że gra nie jest frustrująca, a porażki nie zniechęcają do dalszej zabawy. Czyżby KONAMI udało się znaleźć złoty środek? I tak, i nie. Oprócz wielu zalet (grafika, grywalność!), FROGGER ma jedną, zasadniczą wadę - przy odrobinie samozaparcia da się go ukończyć w dwa - trzy wieczory i mimo tego, że przechodzenie go po raz n-ty wciąż bawi, to jednak pewien niedosyt pozostaje. Gra ma jednak w sobie "to coś", dlatego ocena nie może być niższa. [KiLu]



GAME BOY ADVANCE **WERDYKT**
KONAMI PLATFORMER
8 8 9 **8+**
grywalność
krótka!!!
PERYFERIA

Pila

W skrócie

Biblioteka gier na GBA pęcznieje w zawrotnym tempie. Niestety, oprócz wielu perełek, czasem pojawiają się tytuły po prostu słabe, których recenzowanie jest pozbawione sensu. Z myślą o nich postanowiliśmy co jakiś czas publikować tabelkę, zawierającą skrótowe opisy tych "naj". Dziś pierwsza porcja gier, których należy się wystrzegać:

******

KAO THE KANGAROO - Frustrująca i niedopracowana - te dwa słowa najlepiej opisują kieszonkową wersję znanego polskiego (tylko w pecetowej wersji) platformera. Jedynie graficy pokazali, na co ich stać.

Oprawa - 7, Grywalnosc - 3 Ogólnie 4/10

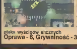
******

JEDI POWER BATTLES - Monotonna, bezmyślna siekanina z zaledwie poprawną grafiką. Chyba najgorsza z gier na licencji "Star Wars", jaką wydano w ciągu ostatniej dekady

Oprawa - 7, Grywalność - 2 Ogólnie 3/10

******

MIDNIGHT CLUB STREET RACING - Prosta grafika, niskie (a w zasadzie jego brak) IQ oponentów, brak trybu Multiplayer i liczne niedoróbki to cechy charakterystyczne tych obserwowanych z lotu ptaka wyścigów ulicznych



Oprawa - 6, Grywalność - 3 Ogólnie 4/10

INTERNATIONAL KARATE ADVANCED

Stare, dobre IK powraca!

Jedno z najsłynniejszych mordobić w historii gier, INTERNATIONAL KARATE - doczekało się wersji na GBA, opartej na IK+, czyli walkę toczą na raz aż trzy postacie

LEE
RAJ
SYAH
27

Chłopki nie mają pasków energii i padają po celnie wyprowadzonym, nie zablokowanym ciosie - po chwili jednak się podnoszą, by dalej toczyć walkę. Aby wygrać, wystarczy zapełnić sześć lampek poprzez nokautowanie przeciwników - pojedyncza lampka zapala się po klasycznym huknięciu przeciwnika od frontu, zaś za uderzenie przeciwnika stojącego tyłem (nie może blokować) zapala się pół lampki. Ciosy wyprowadzamy poprzez trzymanie któregoś z klawiszy (jeden do ciosów ręką, drugi do kopnięć) i naciśnięcia kierunku, choć są też techniki wymagające krótkiego naciśnięcia NA RAZ kombinacji cios+kierunek. Do tego jeszcze klawiszami "L" i "R" obracamy postać w wybraną stronę - ot, i cała filozofia, niemalże niezmieniony system przedstawiony lata temu. Oczywiście w grze występują bardzo fajne, znane mini gry: odbijanie bomb tarczą, bądź też wyrzucanie ich z planszy ciosami.

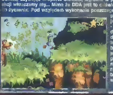
IKA jest najlepiej wyglądającą wersją: ponad 15 różnych plansz, na każdej po dwóch zupełnie inaczej wyglądających, ładnie wykonanych, lecz posiadających te same ciosy zawodników (wyj. dwóch Sensei). Podobne animacje, główny motyw muzyczny i odgłosy - aż łezka się w oku kręci!!! [kali]

GAME BOY ADVANCE **WERDYKT**
SYSTEM3 BIJATYKA
7 8 7 **7**
klasyka
mało rozbudowane
PERYFERIA: link

DONALD DUCK "ADV@NCE"!*#

A gdzie Miki?

W "Pigule" piszemy o planach DISNEYa na przyszłość, a tymczasem na GBA jest już kilka gier firmowanych przez słynne studio. Jedną z nich jest DISNEY'S DONALD DUCK "ADV@NCE"!*# (oryginalny tytuł:) - klasyczny, dwuwymiarowy platformer z kolorową grafiką. Historia przedstawia się następująco - Daisy została uprowadzona i zdesperowany Donald, używając teleportu Diodake, wyrusza w podróż z zamiarem jej odnalezienia. W tym momencie do akcji wkraczamy my... Mimo że DBA jest to odświeżoną wersją gry z GBC, oprawa nie pozostawia wiele do życzenia. Pod względem wykonania poszczególne scenerie prezentują dość wysoki poziom, a w tle przygrywa przyjemna muzyczka. Przyczepić można się jedynie do bezmyślnie porozmieszczanych przeciwników - czasem nie da się ich ominąć bez utraty energii, co w dalszej części gry bywa bardzo frustrujące i zniechęca do kontynuowania zabawy. Gdyby nie ten drobiazg (a także fakt, że na brak dobrych platformówek posiadacze GBA nie mogą narzekać), ocena byłaby zapewne wyższa. [KiLu]

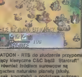


GAME BOY ADVANCE **WERDYKT**
UBISOFT PLATFORMER
8 7 7 **6+**
kwiok"&@!
bywa frustrująca
PERYFERIA: brak

MECH PLATOON

RTS w kieszeni!

Do czasu ukazania się ADVANCE WARS strategie były najbardziej zaniedbywanym gatunkiem gier na kieszonsolki (no, może prócz FPP,). Gdy jednak wspomniany tytuł niespodziewanie dla wielu okazał się wielkim hitem, inni producenci uznali, że na ich listach wydawniczych nie może zabraknąć tego typu pozycji. Jedną z nich jest MECH PLATOON - RTS do złudzenia przypominający klasyczne C&C bądź "Starcraft". Tu również źródłem surowców są bogactwa naturalne planety (skały, piasek, kryształy), a podstawę sukcesu stanowi wyprodukowanie jak największej liczby jednostek, gdyż przewaga liczebna ma większe znaczenie niż zmysł taktyczny. Postępy premiowane są odkryciem nowych technologii, która z kolei umożliwiają nam budowę coraz potężniejszych mechów. Słowem - klasyczny RTS w wersji kieszonkowej. Ograniczenia sprzętowe nie były przeszkodą dla twórców - interfejs jest wygodny, grafika dość przejrzysta (choć lo-res trochę razi, a i pomylenie jednostek się zdarza), misje zaś wystarczająco zróżnicowane, by gra nie znudziła się po kilku dniach. Jest też oczywiście Multiplayer. [KiLu]



DATA BASE
PAGE 1

GAME BOY ADVANCE **WERDYKT**
KEMCO RTS
7 7 8 **8**
pomysł i realizacja
niskie IQ jednostek
PERYFERIA: link

KĄCIK BIJATYK
ROUND 42
kali@psxaxtreme.pl

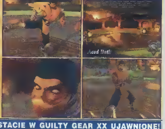
Bążur!

Na wstępie chciałbym przeprosić za ostatnie "TELEXTREME". Niestety, dwa dni przed ustaloną datą "podharcerzono" mi telefon (poszły się kochać podesłane juggle) i jedyne, co mogłem zrobić, to zablokować kartę SIM, żebyście niepotrzebnie nie tracili kasy na pocztę głosową. Jednak konkurs powróci w przyszłym numerze - a co jeszcze zawita za miesiąc, chyba nie trzeba wspominać (zaczyna się na "T", a kończy na "4";) Zaś pewnie wystartują inne turnieje, z czego rad nad wyraz. I tutaj przypominam: jeżeli próbujecie zorganizować turniej, możecie liczyć na moją pomoc. Dajcie tylko z odpowiednim wyprzedzeniem znać. Aha - może nieco "opóźnione", ale big thanx dla Mieszka Bazylińskiego za informacje i materiały z turnieju w Koszalinie! A Kij63 proszony jest o kontakt, bo inaczej nagrody nie dostanie.

PS. 2 tygodnie temu dostałem maila z prośbą o podanie kombinacji dla Lei w T3 na zakuwanie w kajdanki... O Panie..
PS2: Mulek zawalił z działem DC - sorry w jego imieniu

kontakt - e-mail: kali@psxaxtreme.pl, Listy - adres Redakcji wraz z dopiskiem "Kącik bijatyk" tel.: 0501 391 911

MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE!!!



"The fight have never been so brutal so evil so deadly" RUSZYŁO WRESZCIE PEŁNĄ PARĄ!!! Po latach ogólnikowych informacjach wreszcie przyszedł czas na konkrety, a w świat wypuszczony został pierwszy trailer, z którego to właśnie pochodzą cytowane słowa. Wplecione są one w film ukazujący koło Scorpiona: w trakcie pokazu zawodnik m.in. rozwala dwie statuy puszczając fireballe z rąk, a na końcu wyrzuca znaną linkę prosto w kamerę "GET OVER HERE!", którą przyciąga prosto do siebie i "spokojnie" w nią spogląda. Filmu niewiele jest pokazane, trwa to wszystko niecałą minutę, ale robi wrażenie. Scorpion wykonany jest znakomicie, jego ruchy (piękna animacja) pełne są siły - będzie MOCNO!!! Wiadomo już, skąd się wziął podtytuł: po tym, jak Shang Tsung i Quan Chi nie zdobyli nieśmiertelności działając w pojedynkę, łączą swe siły tworząc tytułowy "Deadly Alliance", by zniszczyć Raidena i śmiertelników. Oprócz wspomnianych czarowników, Scorpiona i Raidena w grze wystąpią też: Jax, Sonya, Reptile i Subzero. Oni oczywiście nie zamykają listy wojowników - autorzy zapewniają o obecności zupełnie nowych postaci. Tytuł nie będzie przypominał żadnej z poprzednich części: system walki oparty będzie o zmagania w pełnym wymiarze 3D (poruszanie się, ataki i uniki), wzbogacony o tzw. "Multiple-Move Set fighting system" - każda postać ma kilka zestawów ciosów, które można selektywnie wybierać podczas pojedynku. Na postać przypadać będzie średnio 7000-10 000 polygonów, uświadczymy takie efekty jak niszczące się wskutek walki ciuchy, ociekający pot i krew. NIE BĘDZIE NOWEGO WYDANIA ZNANYCH FATALITIES - tylko i wyłącznie zupełnie nowe sposoby wykańczania wroga (cóż, cudowne wyrywanie kręgosłupa to przeszłość). Gra ma się ukazać w drugiej połowie bieżącego roku na GC, Xboxa i GBA - kwestia wersji na PS2 nie jest jeszcze wyjaśniona, ale można się spodziewać, że ta elektryzująca samymi zapowiedziami produkcja pojawi się także na czekoladkę.

TEKKEN THE MOVIE?

Pewnie wielu z Was ma już dość ciągle pojawiających się informacji o szykowanej ekranizacji TEKKENa, gdyż jak dotąd ranga wszystkich tych sensacji szybko spadała do poziomu plotki (z małym wyjątkiem: podobno na ekrany azjatyckich kin niedawno wszedł "Tekken: The Avenging", wyreżyserowany przez Wai Keung Lau). Jednak tym razem sprawa wygląda poważnie - świat błyskawicznie obiegła informacja o tym, że wytwórnia Crystal Sky nabyła prawa do stworzenia filmowej wersji kultowego mordobicia, które sprzedało się już w ponad 11 milionach egzemplarzy na całym świecie. Po tym, jak film "Tomb Raider" odniósł globalny sukces, zdecydowano się na stworzenie wysokobudżetowej produkcji ($60 mln.), w której wkład będą miały m.in. japoński potentat telekomunikacyjny Gaga Communications oraz... samo NAMCO! Jak powiedział Steven Paul, prezes i CEO Crystal Sky, od dawna pragnął wspólnie z Tetsu Fujimurą (CEO Gaga Communications) stworzyć tak wielką produkcję. Podkreślił też, że od ponad 12 lat wspaniale układało mu się wraz z Tetsu Fujimurą, a także Masayą Nakamurą (prezes NAMCO), a TEKKEN to doskonała przyczyna do realizacji ich marzenia.

WEJŚCIE SMOKÓW?

I już można podziwiać pierwsze screeny z wychodzącego na Xboxa w trzecim kwartale tego roku **BRUCE LEE**. W grze będzie ponad 30 plansz, podobna liczba różnych przeciwników stosujących różnorodne taktyki w celu zaskoczenia mistrza i twórcy "stylu" jeet kun do. Sam Bruce będzie posiadał ponad 100 różnych technik ataku, które odwzorowane będą z wykorzystaniem Motion-Capture z udziałem jednego z ostatnich jego uczniów. Wiadomo też, że w grze w miarę postępów będzie można upgrade'ować techniki, a główny bohater wystąpi w różnych strojach.

"**VF4** - PS2 exclusive" Ten slogan wydaje się stawać tylko pustym hasłem reklamowym, a to z powodu (niepotwierdzonych jeszcze oficjalnie) przecieków informujących o pracach nad specjalną wersją VF 4.1 na... Xboxa! Nowe postacie (co najmniej 4), nowe stroje, nowe ciosy - o tym mówi się już głośno, lecz wszystko wyjaśnione zostanie na nadchodzących targach E3. Przed tym jednak dojdzie do ważnej premiery - **CAPCOM VS. SNK PRO** w wersji na PSX-a, kochanego Szaraka! No to się porobiło:)

NOWE POSTACIE W GUILTY GEAR XX UJAWNIONE!

Poznaliśmy kolejną dwójkę zupełnie nowych postaci występujących w nadchodzącym GG XX: Zappę i I No. W ciele Zappy uwięziony jest zły duch, źródło jego siły i jednocześnie przekleństwa - zawodnik więc przebywał w poszukiwaniu legendarnego doktora Fausta, który pomógłby go wyleczyć. I No zaś to tajemnicza babka wykorzystująca gitarę i "żywy" kapelusz. UWAGA! Przedstawiono 2 miesiące temu postać Yoyo a.k.a. Bridget to podobno... chłopak wychowany jako dziewczynka pod imieniem Bridget! Nie powiem - ładnie mnie:-) Ujawniło się też co nieco historii związanej ze Slayerem: przywódca syndykatu zamachowców, z którego pochodzi Zato, powołał do czynnej służby po tym jak Zato zaginął. Wspomniany zaś Zato w tej części w pewnym sensie też występuje, ale już nie jako Zato - sam Zato zginął, lecz jego żywy cień i duch nadal żyje i to on będzie walczył. W GG XX oprócz tych postaci wystąpi też pełny skład znany z poprzedniej części, a po targach ADU ujawnić się też ma nowa. W kwestii systemu walki: dodany przycisk to tzw. "Dust button" - oznaczony jako "D". Poprzez naciśnięcie dół+D wykonuje się podcinkę, w powietrzu, w zależności od postaci odepchnie przeciwnika bądź rzuci go na ziemię. Dust button będzie umożliwiał też tzw. "Psy Burst", rodzaj combo breakera przechodzącego do overhead attack, gdy na sekundkę Twój tension gauge osiągnie MAX. Usunięto za to cancele, zwiększono siłę odrzucenia przeciwnika przy ciosach, część combosów nie będzie już składała. Każda postać będzie miała dash w powietrzu, wartość paska tension gauge będzie przenoszona między rundami, pojawią się też staggery - rzekomo podobne do VF4. Ciekawostką jest to, że wspomniany Zappa posiada pewną kombinację, po której posiądzie go losowo wybrany duch (pies, miecz, kwiatowy duch), przez co zmienią się ciosy; dodatkowo, gdy uda Ci się trafić duchem w przeciwnika, dostaniesz orb - po zdobyciu ósmego będziesz mógł przywołać do pomocy ...ondego generała? Wiecie co ja na to? Ta gra będzie bardziej pokręcona, niż można byłoby przypuszczać. I do tego szybsza! Testy automatów w Japonii miały miejsce na początku marca, oficjalne stanowisko producenta w sprawie wersji na konsole (PS2 podobno w pierwszej kolejności) poznamy wkrótce.

SŁOWNICZEK

To zadanie dostałem od Sciery - jest pełna prośb w listach o wyjaśnienie co niektórych pojęć, które powszechnie używa się w "języku bijatykowym". Mam nadzieję, że udało mi się wyjaśnić wszystkie nurtujące Was pytania, a przynajmniej ich większość. **UWAGA:** słowniczek nie jest ułożony w kolejności alfabetycznej, gdyż starałem się gromadzić pojęcia wiążące się ze sobą.

[illegible] - uniwersalna nazwa oznaczająca atak na odległość, np. wystrzelenie kuli ognistej.

[illegible] - znaczy mniej więcej tyle, co przebicie obrony. Gdy np. obaj zawodnicy wyprowadzają równocześnie ciosy o takiej samej szybkości, ten o wyższym priorytecie trafi przeciwnika. Przeważnie największy priorytet w grach mają ataki wyprowadzane herbem.

COMBO - pojęcie, które często używane jest w niewłaściwym znaczeniu. Combo to seria co najmniej dwóch ciosów następujących po sobie, które zazwyczaj jest zablokowane (jeżeli trafi pierwsze uderzenie, dalszych ciosów przeciwnik nie jest w stanie zablokować". W grach występują też tzw. comboy zaprogramowane - po trafieniu pierwszym ciosem, następne uderzenia w combosie nie są odpowiednikami klasycznie wyprowadzonych ataków, lecz "unikatami" (które wykonać można tylko i wyłącznie w owym combo).

[illegible] - specjalne combo, które można wykonać tylko w przypadku gdy przeciwnik będzie znajdował się pod ścianą (bądź też w trakcie combosa zostanie pod ścianę zepchnięty) ograniczającą pole walki. Rzadziej brzeg ekranu w bijatykach 2D.

[illegible] - to układ kilku następujących po sobie ciosów, który może od pewnego miejsca nabrać charakteru combo. Określenia string używa się najczęściej do dłuższych (pięć i więcej) serii uderzeń, ułożonych np. dla trzy- czterociosowe kombinacje określa się mianem combosów (można ze nie posiadają charakteru combo, tzn. po pierwszym trafionym ciosie wróg może zablokować następne). Często jednak jest tak, że jeżeli pierwszy cios stringa trafi jako Counter Hit (patrz niżej), to reszta ciosów z serii jest gwarantowana - jest więc combosem.

CHAINS - układ co najmniej dwóch różnych stringów, mających ze sobą co najmniej pierwszy cios wspólny. Najlepiej to zrozumieć na przykładzie Nina z TTT:

df+3,2 <4
df+3,2, d+3,2
df+3,2, d+3,4
df+3,2, 3,3,2
df+3,2, 3,3,4
df+3,2, 3,3 d+4
df+3,2, 3<4
df+3,2, 1<4

[illegible] - po "polskawemu" "kastomy"). Serie, zestaw ciosów nie będących zdefiniowanym stringiem, lecz mimo to idących normalnie nieprzerwanie - najczęściej wykorzystuje się do nich techniki szybkie (chodzi bardziej o przewagę klatek pomiędzy szybkością wykorzystywanych naszych ciosów a najszybszych ciosów przeciwnika, która wynika z uderzeń, które wróg wyłapał lub przyjął na blok), mieszając uderzenia wysokie na low i na mid, tworzące dogodną okazję do startu juggle startera bądź też przejęcia mocniejszego ciosu. Custom strings są często indywidualnie opracowane przez danego Gracza (ew. podpatrzone u kogoś).

[illegible] - sytuacja, w której przeciwnik nie jest w stanie wyprowadzić żadnego ciosu, który byłby równie szybki, jak nasz najszybszy cios. Zależności uzyskiwanej przewagi klatek wynikają ze stosowanych ciosów oraz tego, czy przeciwnik otrzymał wcześniejszy cios, czy też zablokował. Jeżeli uzyskamy przewagę klatek taką, że czynność wyprowadzenia naszego następnego ciosu będzie większa niż recovery time u przeciwnika. [illegible]

[illegible] - kombinacja różnych ciosów zadawanych przeciwnikowi, który został zbity z nóg/wybity w powietrze, zanim jeszcze upadnie na ziemię. Czasem używa się też określenia FLOATING COMBO. Specjalną odmianą juggle jest tzw. bounce juggle: ciosy zadaje się przeciwnikowi, który odbił się od ziemi (choćby na minimalną wysokość) co następuje przeważnie po mocnym ciosie.

[illegible] - cios zbijający przeciwnika z nóg, bądź wybijający go w powietrze, po którym możesz zacząć jakiegoś juggle'a.

[illegible] - jap. sztuka atakowania przeciwnika leżącego na ziemi, niezdolnego szarpać podnieść się.

[illegible] - jap. sposób przedostania się za plecy bądź też na bok przeciwnika, który podnosi się z gleby. Chodzi o to, by wyszło na to, że przeciwnik wstał tyłem, bądź bokiem do nas.

[illegible] - powszechnie określenie na tzw. duże, ciężkie postacie. Wielkość i ciężar postaci ma bardzo duże znaczenie w trakcie juggle'owania i ataków.

[illegible] - przechwycenie wrogiego ciosu połączone z automatycznym atakiem specjalnym, przeważnie bardzo efektownie wyglądające. Reversale nie są uniwersalne, tzn. są wyrażnie określone (jakich rodzajów ciosów dotyczą (np. wysokich kopnięć czy też ataków łokciami trafiających na mid).

[illegible] - rodzaj reversala, który sam w sobie nie odbiera przeciwnikowi energii, bądź też odbiera jej bardzo mało, za to ustawia przeciwnika w dogodnej dla nas sytuacji do gwarantowanych ataków.

[illegible] - blok zbijający atak przeciwnika dający Ci przewagę w klatkach animacji. Przeważnie do zrobienia parry należy wykonać jakąś kombinację, lecz istnieją też tzw. auto-parry - postać sama wykona zbicie ataku, jeżeli tylko nie będzie akurat w ruchu (neutral position - nie naciskasz żadnego przycisku).

[illegible] - pojęcie wprowadzone w VF4 odnoszące się do ciosów, które mają takby wbudowane parry na dany typ ciosów przeciwnika. Uderzenie przeciwnika zostaje zbite z jednoczesnym wyprowadzeniem własnym ciosem (pod tę kategorię łapią się też TEKKENowe auto reversale).

[illegible] - zapożyczone z TEKKENa, powszechnie używana nazwa wyrwania się z reversalu na nasz cios (w TEKKENie w momencie wyrwania się z reversalu pada komentarz "chicken!". W grach z tej serii wyrwanie się z reversalu owocuje kolejnym uderzeniem przeciwnika - można więc to określić jako "reversal na reversal").

[illegible] - cios, którego trafienie jest gwarantowane, co wynika może ze stuna lub guard breaku u przeciwnika, bądź też korzystnej różnicy klatek animacji pomiędzy szybkością trafienia naszego ciosu a odpowiedzią przeciwnika. Znajomość i umiejętność gwarantów danej postaci w danych sytuacjach jest często tym, co decyduje o naszych sukcesach w walkach.

[illegible] - rozbicie bloku przeciwnika, które najczęściej występuje po bardzo mocnych ciosach. Wróg przez chwilę nie może blokować, lecz nie zawsze będziesz mógł mu wtedy coś zrobić.

[illegible] - technika błyskawicznego podnoszenia się z ziemi po przewróceniu (nie zawsze są dostępne). Wszystkie bazują na idealnym klepnięciu danej kombinacji w momencie upadania na ziemię (po np. juggle'u). Tech Roll (lub też Quick Roll) to przeturlanie się w momencie upadku, Quick Rise - błyskawiczne powstanie, o handspring - sprężynka.

[illegible] - złapanie przeciwnika w powietrzu w trakcie juggle'a, co uniemożliwia mu wykonanie którejś z technik natychmiastowego podnoszenia się z ziemi (tak było w T3).

[illegible] - przemyślana, opracowana akcja, która wypracowuje sytuację dogodną do wyprowadzenia danego typu zagrania. Przykładem niech będzie Jack-2 z TTT: setup na jeden z mocniejszych rzutów - f1+1 1 przyjęte przez przeciwnika na blok, df p+1+2.

[illegible] - cios, który trafia w odpowiedzi na zagranie przeciwnika. Przeważnie w większości mordobic wyróżnia się dwa rodzaje Counter Hits: Major Counter oraz Minor Counter. Minor Counter to trafienie przeciwnika, gdy po zadaniu przez niego ciosu jest on w trakcie fazy "recovery" (zatem będzie mógł normalnie zablokować, np. wykonał cios z dużym opóźnieniem lub chybił rzutem/reversalem) - przeważnie owocuje to tylko tym, że zwiększona jest siła Twojego ciosu. Z kolei Major Counter ma miejsce, gdy trafimy przeciwnika w trakcie wykonywania przez niego jakiejś akcji - przeważnie niesie za sobą korzyść: zwiększona jest nie tylko siła Twojego ciosu, ale często zmienia się też jego charakterystyka - daje stuna przeciwnikowi, staje się juggle starterem lub umożliwia combo.

[illegible] - ogłuszenie; trafienie przeciwnika odpowiednim ciosem w odpowiedniej sytuacji, po którym oponent nie będzie miał kontroli nad postacią (przeważnie przez dłuższy okres czasu) i będzie otwarty na nasze ataki. Stunów jest wiele rodzajów (postać łapie się za brzuch i powoli opada na ziemię, czy też najpierw się zatoczy zanim padnie/potknie się), w zależności od konkretnej bijatyki.

[illegible] - powrócenie do normalnej pozycji umożliwiającej blokowanie. Najczęściej jest to dana kombinacja, dzięki której przerywamy zaistniały stan.

[illegible] - zadanie jakiegoś ciosu składa się (najczęściej czas trwania danej fazy podaje się w klatkach animacji) z:
a) INICJACJA - wykonanie danej kombinacji
b) EGZEKUCJA - czas, jaki upływa pomiędzy klepnięciem danej kombinacji a uderzeniem - określa, jak długo wykonuje się cios, jak jest on szybki
c) KOLIZJA - moment, w którym następuje uderzenie. Najczęściej jest to konkretna klatka animacji, choć w przypadku reversali, parries itp. mamy określony przedział klatek animacji, przez który dana technika jest aktywna.
d) OPÓŹNIENIE/RECOVERY TIME - po zadaniu ciosu (zastosowaniu danej techniki) przeważnie musi upłynąć jakiś okres czasu choćby bardzo krótki, zanim postać wróci do wyjściowej postawy (bądź też kucnięcia) i będzie mogła blokować. Zagrania o dużym opóźnieniu są ryzykowne, gdyż w przypadku chybienia, bądź też zablokowania przez przeciwnika zostawiają gracza otwartego na ataki przeciwnika bez możliwości blokowania.

[illegible] - nie odnosi się do recovery time, lecz do możliwości późniejszego wykonania ciosu w danym combosie. Możliwość opóźniania ciosów jest bardzo cenna, gdyż często daje możliwość trafienia przeciwnika jako Major Counter Hit (oczywiście wszystko zależy od zachowania wroga). W opisach używa się symbolu "<" by zaznaczyć, że dany cios można opóźnić. Przykłady: VF4 Kage przód+Punch+Kick < Punch+Kick. TEKKEN 3 Jin 1 p+2 < 1 < 2.

[illegible] - czyli dosłownie "natychmiastowy". W Polsce przyjęło się jednak używanie określenia angielskiego (co nie jest wygłupem). Odnosi się do zagrań, w których moment egzekucji występuje natychmiast po inicjacji (patrz FAZY CIOSU). Np. "instant throw - rzut instant" odnosi się do sytuacji, gdy po naciśnięciu kombinacji potrzebnej do wykonania rzutu od razu rzut ten jest wykonywany (w TEKKENie widać np. że postać wyciąga najpierw ręce, zanim rzuci przeciwnika - nie jest to więc instant throw) - w następnej klatce animacji, bądź tuż po bardzo małej jej liczbie. Często użycie tego określenia pełni funkcję emfatyczną - używane do podkreślenia szybkości wykonania danego ciosu (w większości przypadków jako zbędny komentarz podkreślający rzadko wybitną szybkość ciosu).

[illegible] - swego rodzaju stan, przeciwnik na moment puszcza blok i przeważnie wygląda tak, jakby miał upaść, ale po chwili powraca do wyjściowej pozycji. Występuje tak po ciosach zablokowanych (przeważnie bardzo mocnych ciosach), jak i normalnie przyjętych (np. u Jina w T3 po df+2).

[illegible] - sposób gry bazujący na teoretycznie słabych, lecz szybkich ciosach (np. dół + pięść w TEKKENach), którymi można skubać energię przeciwnika i powstrzymywać jego napór. W praktyce poking może być niezwykle groźny, gdyż ciosy często trafiają jako Major Counter Hit, co można odpowiednio wykorzystać.

[illegible] - "ładowanie", "Charge owacie" - odnosi się do tego, że dany kierunek bądź też przycisk/cios należy przytrzymać. Czasem charge jest wymagane do tego, żeby można było wykonać daną kombinację (np. w STREET FIGHTERach Guile charge tył, przód + punch), lecz często też charge owocuje jest opcjonalne - np. w VF4, gdzie maksymalnie naładowanie danego ciosu przed odpaleniem zaowocuje większą siłą uderzenia, guard breakiem u przeciwnika, czy staggerem.

[illegible] - zagranie przerywające wykonywanie przez naszą postać animacji, umożliwiające wyprowadzenie innych technik.

[illegible] - technika wykorzystująca możliwość wklepania przed rozpoczęciem sekwencji danej techniki "do pamięci" konsoli z krótkim wyprzedzeniem. Różnie się to objawia w różnych grach. Np. w VF chcąc wykonać rzut wymagający na pozór kombinacji 1 df d,df p+P+G można wcisnąć i trzymać klawisz G, zatoczyć na pozór prawe całe półkole 1 df d df - puścić klawisz G i nacisnąć p+P+G. W TEKKENie (i grach CAPCOM) z kolei mamy do czynienia z bardziej rozbudowanym bufferingiem (zapamiętywane są TRZYMANE, a nie tylko naciśnięte klawisze) - rzut możemy więc wykonać poprzez trzymanie cały czas "kwadrat", naciśnięcie w dowolnym momencie "X" odpali rzut. Poza tym, przydaje się to przy akcji [illegible], przy przewidywanym reversalu - sekwencja wyrwania się z niego klepiemy od razu po ciosie z wyprzedzeniem.

[illegible] - nazwa użyta oficjalnie w TEKKEN 4, choć odnosi się do znacznie wcześniejszych mordobić. Najczęściej dotyczy combosów i stringów tego, że dane zagranie NIE ROZPOCZYNAJĄCE combosa, lecz znajdujące się za pierwszym uderzeniem można wykonać tylko w ściśle określonym momencie (wąskie zakres klatek animacji do zainicjowania ciosu), nie ma możliwości bufferowania.

[illegible] - zestaw rzutów i fintów łączących się ze sobą.

[illegible] - rodzaj rzutu, który sam w sobie nie odbiera przeciwnikowi energii bądź też odbiera jej znikomą ilość, ale za to ustawia nas w dogodnej sytuacji (np. z boku, z tyłu przeciwnika) do wyprowadzenia gwarantowanych ataków, bądź też kładzie i na krótko ogłusza/zbija gardę przeciwnika, umożliwiając niegwarantowane akcje.

[illegible] - doskok/odskok od przeciwnika (zależy od gry). Przeważnie w trakcie dasha nie możemy blokować.

[illegible] - dash przechodzący do kucnięcia.

[illegible] - zmyłka, zagranie sugerujące np. jakiś atak.

[illegible] - przerwanie danej techniki zanim zostanie zakończona.

[illegible] - gest obrażający przeciwnika.

[illegible] - alternatywna pozycja przyjmowana przez zawodnika choćby tylko na chwilę, która oferuje nowe techniki.

[illegible] - odnosi się do bijatyk, w których każdy z Graczy może/musi wziąć do walki więcej niż jedną postać. Tag oznacza też wymianę zawodników będącego na ekranie na partnera.

[illegible] - cios niezablokowany - nie da się go zablokować.

[illegible] - hah, zgadywanka.) Sytuacja, w której przeciwnik może zaatakować Cię na low, bądź też mid ciosem tak szybkim, że nie jesteś w stanie go zablokować na refleks (musisz zgadywać). Określenie loteryjka odnosi się do kwestii "blok albo niski albo wysoki" przeciw "juggle starter trafiający na mid, albo podcinka zwalająca Cię z nóg".

[illegible] - zinkone wszystko stanowiące tymczasowy tekubator dla niemowląt do czasu odnalezienia ich przez rodziców - także rodzime określenie ubogiego, taniego stylu gry opierającego się na małej liczbie ciosów (a to ciosów bardzo-całkowicie-bezpiecznych dla stosującego ideologii Nihilizmu Taktycznego gry), niezaradnie bazującego przede wszystkim na postawieniu przeciwnika w obliczu sytuacji o pewnej pod hasłem "Loteryjka". Osiągnięcie doskonałości w przypadku kopuch-mama oznacza opracowanie dokładnie dwóch, oczywiście bardzo całkowicie bezpiecznych pozorowanych godnych akcji mających swe źródło i ujście w "Loteryjce", które będzie miksować aż do znużenia strony przeciwnej (także do słownictwa 'Sałaty-go-przy-trafi' lub "Krew-mnie-zalewa"). Kolypidzus Pospolitus jest gatunkiem niezwykle spotykanym w przyrodzie, gdyż przyjęcie owej ideologii ma wpływ wygranych walk, pomimo bardzo, bardzo powierzchownej znajomości gry i braku konieczności długich treningów (Ciemna Strona Mocy, tak tak). Dobry Gracz jednak powinien w znakomitej większości przypadków kasować Kolypidusów Pospolitusów, choć wpadki też się zdarzają.

[illegible] - czyli wyczucie idealnego wyczucia momentu, w którym należy "coś zrobić", aby trafić/wybić/zastunować/zabić, ewentualnie by dało się wymknąć z wrogiej akcji ofensywnej.

[illegible] - ang. wałek - nierozumna sekwencja kilku ciosów stosowana przez gracza bez konsekwencji i wyciągania wniosków.

[illegible] - znakomity system poruszania się w bijatykach 3D, po raz pierwszy przedstawiony w SOUL CALIBUR.

[illegible] - polskawe, ale szeroko przyjęte określenie ciosu, który "śledzi" akcję za postacią sidestepującą.

SEZON 25

Kącik SPORTOWY

shiva@psxextreme.pl

Don't make me... Hmm, ależ ten luty krótki, minął w błyskawicznym tempie; ani się nie obejrzałem, a tu już po Olimpiadzie (Jagna, rewelacja, śmigasz na deseczce prawie jak ja!), no i nasza wspaniała, zreformowana ekstraklasa ruszyła. Od pierwszej kolejki na porządku dziennym są karne w 90. minucie, gole w 90. minucie i tym podobne, tradycyjne motywy. Normalka. Miesiąc krótki, więc i Wasza aktywność powiedziałbym, że mocno umiarkowana - listów z "życzeniami" do PES-a 2 przyszło niewiele, to samo w temacie ustawień/zagrań itp., o które apelowałem w kwestii tej [illegible]. W dalszym ciągu czekam, najlepsze prace opublikuję oraz nagrodzę stosownie. W "Kąciku..." wracają wyniki z THPS3 (miesiąc temu po prostu się nie zmieściły), publikuję też bardzo ciekawą tabelkę dotyczącą ustawień i statystyk polskiej reprezentacji (greetzy dla Witat). No, to zapraszam do konsumpcji.. [shiva]

Kontakt: shiva@psxextreme.pl, 0606-133-693, listownie na adres Redakcji z dopiskiem "Kącik sportowy"

Thanks to: Tym razem nietypowo - pozdrawiam wszystkich, którzy aktywnie uczestniczą w życiu "Kącika...", udzielając się zarówno listownie, jak i mailowo. I tym sposobem uniknąłem problemu 'zapominania' greetzów dla kilku osób, które później miały do mnie o to pretensje.)

PRO EVOLUTION SOCCER - życzenia

Przed miesiącem wraz ze Sneią przedstawiliśmy naszą listę życzeń dotyczącą zmian i udoskonaleń w ewentualnym PES2. Na apel o podsyłanie wykrytych przez siebie błędów czy niedoskonałości reakcje były umiarkowane, duża część prac nie nadawała się do druku (powtarzalność - te, które już zawarliśmy, ewentualnie płaskie o pierdołach) i w zasadzie skorzystałem z tekstów Wolfa oraz gościa o ksywie NEYB2 (mam nadzieję, że wstukiwałeś to na docelowej klawiaturze, a nie na palcie.) Wyżej wymienionych proszę o kontakt mailowy w celu ustalenia zeznań (spoko, chodzi o nagrodę.) Zerknijcie poniżej na kolejne propozycje.

Co chciałbym zmienić/dodać/ulepszyć w PES

- powinno się pojawić zagranie ręką. Sami przyznacie, że tego rodzaju smaczek niezwykle ubarwiłby rozgrywkę - motyw z ręką np. przy dośrodkowaniach i walce o górną piłkę. Tylko musiałoby to być NIEZWYKLE precyzyjnie wyważone, by zdarzało się bardzo rzadko, tak jak w prawdziwych meczach.
- szybkie wykonywanie wolnych, które mogą zaskoczyć przeciwnika. Pomysł jest zaiste przedni i bardzo łatwy do zrealizowania, np. poprzez przytrzymanie X zaraz po faulu. Nie muszę chyba pisać, jak pozytywnie wpłynęłoby to na i tak już przednią, zaciętą rozgrywkę.
- w PES-ie jest stanowczo za mało zamieszania. Co by to musiało być? Korupcja, zawalenie stadionu czy atak terrorystyczny?? Nie, chodzi tu raczej o tzw. młyn, a mówiąc precyzyjniej jego brak. Niestety przy stałych fragmentach gry (mówiąc zwłaszcza o karnych) w polu karnym jest zbyt luźno. Aż się prosi o więcej zadymy, większe zagęszczenie zawodników i wreszcie jakieś przepychanki (tak częste w prawdziwych meczach) i odgwizdywanie fauli na obrońcach/bramkarzu.
- sędziowie. Fajnie by było zobaczyć sędziego biegającego po boisku i żywo gestykulującego (gramy dalej, nic nie było!), gwiżdżącego - jednym słowem - naturalnego. Tak samo z arbitrami liniowymi.
- interaktywność. Oczekuję większej interakcji z otoczeniem, dajmy na to: kiedy robię wślizg, to chcę zobaczyć ślad na murawie, gdy pada deszcz, to chcę sobie ubrudzić koszulkę/spodenki. Pomysł o tyle trudny do zrealizowania, że wymaga wielkiej pracy programistów i grafików, a efekt i tak będzie tylko "taka sobie" (szczegóły i tak widać tylko na powtórkach/zbliżeniach, przy grze z najbardziej oddalonej kamery trudno dostrzec przybrudzenie spodenki...)
- możliwość symulowania faulu (np. wciskając L3), za co można dostać żółtą kartkę. Patent ów zastosowało w THIS IS FOOTBALL 2 niejakie STUDIO SOHO (developer), implementując "wymuszenie" faulu poprzez banalne wciśnięcie jednego z klawiszy. I co? Rewelacja! Czegoś takiego brakuje w PES-ie! Przy walce bark w bark upadek na polu karnym z użyciem tego zagrania to zwykle wielka niewiadoma: uda się oszukać sędziego i będzie karny czy tylko żółty kartonik za symulowanie?
- opcja "menadżera", czyli temat poruszany mnogo razy. O ile kwestia kariery (jednym zawodnikiem) wydaje się niepotrzebna, tak jeszcze bardziej zaawansowane opcje menedżerskie przydałyby się ogromnie. Attack attitude ponieważ wreszcie nie w stosunku do poprzednich wersji nadal jest zbyt uproszczony. Mamy możliwość definiowania założeń jednego wariantu gry. Aż się prosi o zaimplementowanie patentu znanego z "rasowych" menedżerów: dokładnie chodzi o coś na wzór np. [illegible] Football Manager 2001 od EA SPORTS, gdzie Gracz miał możliwość wybrania stylu gry oraz przydzielania zadań każdemu zawodnikowi z osobna.
- przy upadku po faulu zawodnik powinien od czasu do czasu łapać piłkę w ręce. To już odwołuje się bardziej do grafików i jest od nich zależne, ale fakt faktem, że taka scenka po faulu dodałaby PES kolejny mały plusik w temacie "znajomość realiów futbolu".
- Multiplayer w ligach i rozgrywkach - przydałby się ogromnie. Szkoda, że nie można grać przeciwko sobie w turniejach, ponieważ praktycznie oznacza to oczekiwanie na swoją kolej i... nudę. Przy mniejszej liczbie osób, jeden gra, a reszta obserwuje. Aż prosi się o podpięcie drugiego pada i pokrzyżowanie życia przeciwnikowi. Sama zabawa w kilku vs. konsola nie jest aż tak emocjonująca.
- więcej "przerywników". Wstawki w PES-ie zrealizowane są wzorowo, stoją na wyższym poziomie niż te z FIFY (Shi [illegible]!), ale jest ich zdecydowanie za mało. Dobrym pomysłem byłoby wprowadzenie kilku stałych sekwencji wchodzenia na boisko piłkarzy (na początek dla każdego stadionu) z własnymi, unikalnymi ujęciami kamery, widokiem przedstawiającym zawodników w tunelu z szatni. Miło byłoby też, gdyby zawodnicy nie byli tam sami: rezerwa, trenerzy, dzieci, fotografowie, ochrona itd. Najbardziej jednak chciałbym zobaczyć wybiegających na murawę kibiców (w dresach lub "nago") po wygranym World Cupie czy innym rodzaju rozgrywek.
- kontuzje. Dodatkowe "przerywniki" dla kontuzji (nosze + karetka itd.) oraz ich podział (kontuzja, [illegible]) na lekkie oraz ciężkie. Zobaczmy, że taka kontuzja wymaga krótkiego zabiegu, a dłuższa nawet opuszczenia meczu. Czekamy
- a biorąc na warsztat zmagania w Single Player i trybie ML, życzenia są następujące: kontrakty piłkarzy powinny być okresowe, za przedłużenie dostawałby większą pensję, konsolowy przeciwnik mógłby czasami próbować kupić od nas piłkarzy, możliwość wystawiania swojego zawodnika na listy transferowe, pojawienie się znacznie większej liczby drużyn klubowych oraz klasyfikacja fair-play w Master League, za wygranie której dostawałoby się np. dodatkowe punkty.

W tym miesiącu to tyle, czekam na kolejne Wasze uwagi i spostrzeżenia. Przypominam temat: "Co chciałbym zmienić i udoskonalić w PES, czyli jak powinien wyglądać PES2". Tymczasem wracam do zmagań z ML, wszak gra mnie zaskakuje codziennie czymś nowym i dzień bez przynajmniej dwóch meczy uważam za stracony... Aha! Polecam Waszej uwadze jeszcze oryginalne składy drużyn, które zamieszczam w bieżącym numerze - dajcie znać, co o tym sądzicie!

PES I OPCJA

Niestety, ale tak trudno rozpocząć... Bolączką części drużyn zawartych w PRO EVO SOCCER jest - nie da się ukryć - brak oryginalnych nazwisk poszczególnych piłkarzy. Cóż, licencja FIFPro jest niepełna. Zainteresowanym mogę wysłać na maila pełną listę oryginalnych składów, o czym już wcześniej pisałem, ale nie wszyscy mają dostęp do Internetu i ostatnio Redakcja została zalana telefonami/prośbami, by takowe wydrukować. Wprawdzie o całości nie ma mowy, jednak w tym wydaniu "Kącika..." mam niespodziankę i przygotowałem pierwsze trzy reprezentacje (z różnych kontynentów) o mocno poprzekręcanych nazwiskach, a bardzo popularne. Czekam na sygnał od Was, jakie jeszcze pozostałe jedenastki chcielibyście tu widzieć, za miesiąc kontynuacja! I krótkie objaśnienie: pierwsza tabelka oznacza pozycję danego piłkarza na boisku, druga to przekręcone nazwisko z gry, trzecia - prawdziwe nazwisko wraz z imieniem. Look at this

ARGENTYNA

GK	Nahano	Bonano, Roberto
DF	Samul	Samuel, Walter
DF	Alaya	Ayala, Celso
MF	Siresi	Sensini, Roberto Nestor
MF	Simino	Simeone, Diego
MF	KilyGonzalez	Gonzalez, Kily
MF	Nazotti	Zanetti, Javier
MF	Beron	Veron, Juan
MF	Ortege	Ortega, Ariel
FW	C.Palez	Lopez, Claudio
FW	Bobistota	Batistuta, Gabriel
DF	PotcVan	Pochettino, Mauricio
DF	Sorn	Sorin, Juan Pablo
DF	Vivas	Vivas, Nelson
MF	Aldeimo	Almeyda, Matias
MF	Hussen	Husain, Claudio
MF	Almar	Aimar, Pablo
MF	Gollerde	Gallardo, Marcelo
MF	G.Palez	Lopez, Gustavo
FW	Crespe	Crespo, Hernan
FW	Cruzaro	Cruz, Julio
GK	Borgus	Burgos, German

KAMERUN

GK	Kadar	Boukar, Alioum
DF	Endgunko	Njanka, Pierre Olivier
DF	Lekka	Kalla, Raymond
DF	Shang	Song, Rigobert
MF	Fabac	Foe, Marc Vivien
MF	Mova	Wome, Pierre
MF	Ngeni	Fotso, Njitap
MF	Oherria	Olembe, Salomon
MF	Roulen	Lauren, Etame
FW	Etola	Eto'O, Samuel
FW	Embowa	Mboma, Patrick
DF	Sengan	Pensee, Michel
DF	Ejanle	Elanga, Joseph
DF	Mango	Mango, Innocent
MF	Tomatmo	Mettomo, Lucien
MF	Tonkhong	Tchatong, Raymond
MF	Endol	Job, Joseph
MF	Achpo	[illegible], Marcel Andre
FW	Enfied	N'Diefi, Pius
FW	Mao	Simo, Augustine
FW	Dope	J.Job, Joseph
GK	Gonsan	Songo'O, Jacques

CHORWACJA

GK	Plikotosa	Pletikosa, Stipe
DF	R.Volcoz	Kovac, Robert
DF	Soltec	Stimac, Igor
DF	D.Maic	Simic, Dario
MF	Dubo	Soldo, Zvonimir
MF	Hury	Jarni, Robert
MF	Maric	Stanic, Mario
MF	Pinkovski	Prosinecki, Robert
MF	N.Volcoz	Kovac, Niko
FW	Yasar	Suker, Davor
FW	Kobic	Boksic, Alen
DF	Guter	Tudor, Igor
DF	Hotas	Tomas, Stjepan
DF	IgorCvanltovic	Cvitanovic, Mario
MF	Pranjes	Vranjes, Jurica
MF	Chbon	Biscan, Igor
MF	Zivkovic	Zivkovic, Boris
MF	Basic	Seric, Dario
MF	Rajic	Jurcic, Krunoslav
FW	Vmayrk	Vugrinec, Davor
FW	Bilic	Balaban, Bosko
GK	ZoranPolvanic	Pavlovic, Zoran

WINNING ELEVEN 6!

Ja pierdykam, ale oni zasuwają! Dopiero co zacząłem zagrywać się w PAL-owego PES-a, czyli ulepszone japońskie WINNING ELEVEN 5, a tu KONAMI informuje o premierze WE6! Co jeszcze lepsze, gra będzie dostępna w sklepach KKW już od 25 kwietnia! Whoooooo! Szczegóły przedstawię za miesiąc (i pierwsze screeny, których obecnie jeszcze nie ma), na koniec tylko potwierdzona informacja: wersja PAL WE6 została już potwierdzona na końcówkę bieżącego roku (PES2?)

SPARRING PARTNER

- Paweł Łabędowicz poszukuje chętnych do gry w ISS PE z Wysokiego [illegible]. Tel. kontaktowy (0-prefiks-29) 742-84-[illegible]
- Szukam chętnych do gry w ISS PE1 i 2 z okolic [illegible]. Kontakt: [illegible] "Klimek" Klim, tel. (0-prefiks-85) 675-49-14, mailowo: [illegible], gadu-gadu: 2004977
- Chciałbym zorganizować mini-ligę ISS-. Szukam chętnych do gry z Torunia i okolic. Kontakt mailowy: [illegible]m@tlen.pl

TONY HAWK'S PRO SKATER 3

"Jest ostro, nie da się ukryć..." - pisałem miesiąc temu. Tym razem, dla odmiany, sprawa wygląda dokładnie odwrotnie. No, nie trzy przesyłki z nowymi rekordami są, więc nie będę narzekał. Apeluję jeno, coby mi w marcu więcej kaset dostarczyć, bo nie mam gdzie nagrywać kolejnych odcinków "Plebanii", heheh. Nmm, Memorka (zgodnie z życzeniem) wędruje do Marka, za nowe wpisy w temacie Airport (trik i całość), a pad (też zgodnie z życzeniem) do dobrze znanego z wcześniejszych dokonań Dawida Musiała. Dawid poprawił osiągnięcia na większości plansz; i tu mała uwaga - dostałem telefonicznie sygnał od dwóch osób, że wysłały lepsze rekordy, niż chociby te poniżej (konkretnie chodziło o zeszły miesiąc), i pytają, dlaczego nie zostały uwzględnione. Słuchajcie, albo poczta nie dostarczyła paczki odpowiednio szybko, albo wyniki były fałszowane (kody itd.) - wtedy takiego gościa skreślam natychmiast. ZERO KODÓW, powtarzam. ZERO KODÓW. Uff.

Rekordy za "całość"		
FOUNDRY	10,225,545	Dawid Musiał, Stargard
LOS ANGELES	5,528,945	Dawid Musiał, Stargard
RIO DE JANEIRO	5,578,598	Dawid Musiał, Stargard
SUBURBIA	6,549,080	Robert "Emo" Emerle, Chełm
SKATER ISLAND	4,709,718	Wiktor "Vicko" Olkuski, Czeladź
AIRPORT	10,125,707	Marek "Mac" Ciślak, Raba Wyżna
CANADA	6,967,954	Dominik Denarowicz, Czeladź
TOKYO	3,530,804	Dawid Musiał, Stargard
DOWNHILL	3,955,494	Dawid Musiał, Stargard

Rekord za jeden trik		
FOUNDRY	6,261,255	Dawid Musiał, Stargard
LOS ANGELES	3,841,100	Dawid Musiał, Stargard
RIO DE JANEIRO	3,126,526	Dawid Musiał, Stargard
SUBURBIA	5,508,086	Dawid Musiał, Stargard
SKATER ISLAND	2,979,960	Wiktor "Vicko" Olkuski, Czeladź
AIRPORT	10,102,339	Marek "Mac" Ciślak, Raba Wyżna
CANADA	4,500,485	Dawid Musiał, Stargard
TOKYO	5,633,176	Dawid Musiał, Stargard
DOWNHILL	3,370,683	Dawid Musiał, Stargard

Piła

Tele Sport Xtreme

Eeee, ooo, oooo, booo? Ja nic nie wiem, ja nic nie wiem! Przyszło tyle najróżniejszych odpowiedzi, że normalnie pogubiłem się bardziej, niż na dowolnej imprezie z udziałem dropsów! Pytanie, przypominam, brzmiało: "Ile w PES-ie znajduje się drużyn historycznych?" (chlip) z tego co mi wiadomo, takowych jest pięć: Euro, Argentyna, Niemcy, Holandia, Brazylia. Wśród takich odpowiedzi rozlosowałem pada, który trafia w ręce Piotra Machalskiego ze stolicy. A co by zmienić nieco ciężar gatunkowy, na ten numer pytanko jest lightowe i brzmi:

W jakim klubie gra Masashi Nakayama, piłkarz który będzie "gwiazdą" zdobiącą okładkę WINNING ELEVEN 6?

A na poprawne i błędne odpowiedzi czekam pod stałym, [illegible] numerem telefonu: 0606 133 693. Dzwonić można do końca marca, a najłatwiej, najprościej i najskuteczniej jest dotrzeć do mnie z odpowiedzią drogą SMS-ową - ze zwięźle podaną odpowiedzią, imieniem, nazwiskiem, a także pełnym adresem. Na SMS-y czekam do 2 kwietnia włącznie.

TONY HAWK'S PRO SKATER 2

Tak sobie myślę, że Wy chyba nigdy nie przestaniecie trzaskać w drugą część HAWKa! To prawda tak jak ja, choć [illegible] do poniższych rekordów zdecydowanie dalej niż bliżej... Khem, mniejsza z tym. W tym miesiącu na listę z nowymi wynikami wpisuje się znany już dobrze z wcześniejszych dokonań Jakub Bławat z Krakowa, którego de facto pozdrawiam i zapraszam do mnie na chatę po odbiór [illegible]. Nowe rekordy padły na planszach School, Hangar i Philadelphia, głównie za cały przejazd - resztę zerknijcie sami. Przy okazji pragnę nadmienić, że dostałem w przeciągu ostatnich dwóch tygodni trzy kolejne tabelki poświęcone THPS2, ale dwie [illegible] do niczego się nie nadawały (no litość boska, dbajcie o jakość nagrania - "coś" muszę widzieć), a trzecia szła do Redakcji, sądząc po stempelku pocztowym, blisko dwa miesiące i wyniki były "lekko" przeterminowane. Podziękowania dla Poczty, choć to akurat odosobniony przypadek i wydaje mi się, Rafale z Olsztyna, że po prostu miałeś pecha.

Rekordy za "całość"		
THE HANGAR	8,262,802	Jakub Bławat Kraków
SCHOOL II	5,853,014	Jakub Bławat Kraków
MARSEILLE	7,382,492	Wiktor "Vicko" Olkuski Czeladź
NY CITY	6,989,375	Wiktor "Vicko" Olkuski Czeladź
VENICE BEACH	5,290,546	Andrzej Tolek Tołański Płock
SKATESTREET	4,487,203	Robert "Emo" Emerle, Chełm
PHILADELPHIA	3,980,816	Jakub Bławat Kraków
THE BULLRING	4,448,987	Krzysztof "REX" Piewczyk, Katowice
HOPPER DROP	2,357,320	Jakub Bławat Kraków
SKATE HEAVEN	10 121 736	Wiktor "Vicko" Olkuski Czeladź

Rekord za jeden trik		
THE HANGAR	7,483,357	Wiktor "Vicko" Olkuski Czeladź
SCHOOL II	2,920,428	Jakub Bławat Kraków
MARSEILLE	2,758,436	Wiktor "Vicko" Olkuski Czeladź
NY CITY	2,704,256	Wiktor "Vicko" Olkuski Czeladź
VENICE BEACH	2,159,888	Robert "Emo" Emerle Chełm
SKATESTREET	1,905,375	Andrzej "Tolek" Tołański Płock
PHILADELPHIA	1 791 151	Jakub Bławat, Kraków
THE BULLRING	2,678,022	Krzysztof "REX" Piewczyk, Katowice
HOPPER DROP	1 728,720	Jakub Bławat Kraków
SKATE HEAVEN	4,349 852	Wiktor "Vicko" Olkuski, Czeladź

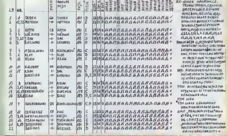
PRZEGLĄD WYDARZEŃ, EDYCJA TRZECIA

Tym razem krótko, bo mający mam dosłownie [illegible]. Z dużym zainteresowaniem spotkała się informacja o przygotowywanym przez KONAMI "rowerku", mianowicie TOUR DE FRANCE. Szczerze mówiąc, zupełnie [illegible] sam wyczekuję tego tytułu jak głupek, oblizując się na widok screenów. Wynalazłem zatem kilka nowych szczegółów: [illegible] (podobnie jak większość grup zawodowej startujących w tym największym klasyku kolarskim świata, [illegible]) ze względu na fakt posiadania licencji międzynarodowej federacji kolarskiej. W trakcie gry [illegible] przez cały wyścig [illegible] czy oderwania się od peletonu - przypomnieć jak ja to widzę (KONAMI [illegible]) [illegible] w dwa przyciski przez [illegible] 150 km [illegible]. Wszystkie najnowsze screeny [illegible].

I jeszcze w temacie najnowszego "dziecka" od KONAMI Osaka, czyli INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 2 (ISS2). [illegible] jak [illegible] w mediach, za KONAMI [illegible] SONY? [illegible] "tylko" ISS [illegible] Osaka (czyli [illegible]) [illegible] coś w stylu FIFY, czysto arcade), [illegible] nie jest powiedziane, że seria ISS zawsze będzie na PS2. Zresztą, PES ukaże się już niebawem na GameCube [illegible] z podtytułem 2002.

POLSKA W PEŁNEJ OKAZAŁOŚCI

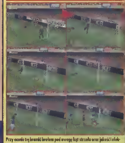
Jak sami widzicie na zamieszczonym gdzieś obok skanie, ktoś musiał się nieźle napracować, co by stworzyć najbardziej realny, rzeczywisty i aktualny obraz naszej narodowej jedenastki. Tym kimś jest Wit Rogalski z Prudnika, którego pozdrawiam i informuję, że Memorka jest już w drodze. Wprawdzie opis w 100% pasuje do ISS PE 1 i 2, bo w PES-ie statystyki podawane są już w skali 1 - 100, a nie 1 - 20, ale co tam - wiele osób szarpie jeszcze w edycję z Szaraka. Mam nadzieję, że połapiecie się w tym wszystkim, bo całość opracowana jest naprawdę niezwykle solidnie i z zacięciem. Jednocześnie zachęcam też do podsyłania podobnych rzeczy poświęconych PES. Rzekłem.



KONKURS NA NAJŁADNIEJSZĄ BRAMKĘ W ISS PRO EVO, 1&2 i PES

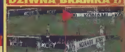
Kosa postanowił trochę odpocząć od tej rubryki, dlatego w zastępstwie przez jakiś czas ja będę oceniał Wasze bramuneczki (niektóre rządzą!). A widzicie, że jest [illegible] zajęcia bardzo mało. Ale do rzeczy...

BRAMKA QUESTOWA



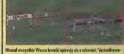
Przy ocenie tej bramki brałem pod uwagę kąt strzału oraz jakość i efektowność. Najlepiej z tym zadaniem poradził sobie Mateusz Chełowa z Oleśnicy. Po strzale Bergkampa niemal z samej linii, piłka uderza w poprzeczkę, odbija się od linii bramkowej, ponownie poprzeczka, słupek, w końcu z pomocą bramkarza wpada do bramki. Pad już leci.

DZIWNA BRAMKA :)



Niezłe dżezy. Piłka po strzale podskakuje na linii bramkowej. Bramkarz, który wcześniej wyszedł za bramkę, próbuje złapać piłkę, lecz blokuje się na słupku, nadbiegający obrońca stara się wybić ją wślizgiem, lecz sytuacja się powtarza. Widząc nieporadność bramkarza i obrońcy, Elber podbiega i strzela gola. Memorka leci do Przemka Czereszewskiego z Raciborza.

ŁADNA BRAMKA



Niemal wszystkie Wasze bramki opierają się o schemat: "dośrodkowanie, przewrotka, gol". Emil Burkiewicz z Warszawy strzelił takiego oto gola: dośrodkowanie Overmarsa, Zidane robi przewrotkę, lecz piłka niespodziewanie wędruje do Ronaldo De Boera, który spokojnie, zagraniem głową umieszcza piłkę w siatce. Memorka dla Emila.

UWAGA! QUEST DO PES!

Należy zdobyć bramkę po rykoszecie. Liczy się przede wszystkim odległość. Propozycję nadesłał Michał Mocek z Jeleniej Góry

Przysyłajcie swoje propozycje do kolejnych questów! Nara☐ [Hauwo]

MEMORKI I PADY

Pady powędrują tym razem do: Piotra Machalskiego (Tele SportXtreme) i Dawida Musiał (THPS3). Memorki do Marka Ciślaka (THPS3) i Wita Rogalskiego (ISS), Mateusz Chełowa z Oleśnicy (bramka questowa), Przemysław Czereszewski z Raciborza (bramka dziwna), Emil Burkiewicz z Warszawy (ładna bramka)

LAP 36

Kącik WYŚCIGOWY

gamer@ps2.pl

Cześć kierowcy!!! SEZON 2002 W FORMULE 1 ROZPOCZĘTY!!! Nareszcie – po zimowej przerwie znów emocje, nerwy, smutek i radość zagoszczą na twarzach wielu kibiców tego sportu. Pozdrawiam wszystkich, dla których F1 znaczy tyle co dla mnie. Mam nadzieję, że już niedługo zobaczymy jakąś konkretną Formułkę z aktualnymi składami i stajniami na nasze konsolki (EA - dawaj, ludzie czekają!) i wskoczymy z wynikami. Poza tym, spadła na mnie lawina listów z ustawieniami wozków do GT3. Ludzie, wysilcie się ze wstępami do Waszych wypocin! Spróbujcie pogrzebać trochę w prasie motoryzacyjnej, encyklopedii czy Necie. Ja - tworząc opis do GT, korzystałem z serwisów samochodowych do których dzwoniłem nawet po kilka razy dziennie. Niech to ma ręce i nogi. Wolę umieścić jeden, porządny, wyczerpujący i konkretny opisik, niż 3 - 4 zrodzone na "odwal się". W tym kąciku macie próbki takich właśnie opisów, które powinny się pojawiać w mojej skrzynce na listy - Przemek Kozłowski z Olesna skupił się na znanych markach naszych zachodnich sąsiadów (krótka historia autka, opis modelu w rzeczywistości i uwagi co do techniki jazdy wraz z ustawieniami w grze krótko i jasno). (...) TESTY Widzę, że nie tylko na telefonach się skończyło, w których zapewnialiście mnie, iż dobrze zrobiłem zmieniając kryteria rywalizacji (efekty poniżej). (...) Dla przypomnienia - kasety i inne dowody Waszych rekordów ślijcie na mój adres domowy. Z góry za to dziękuję.

Mirosław Grodo
ul. Sadowa 8B/7
41-922 Radzionków
woj. Śląskie

BMW 328Ci

Opracował Przemek Kozłowski z Olesna

Nowa wersja popularnej wersji BMW "trójki" pojawiła się na rynku w 1998 roku. Auto jest godne swojej starszej siostry BMW "piątki". Wersja sedan cieszy się największą popularnością głównie wśród osób młodszych. Konkurencję dla 'trójki' stanowią auta takie jak LEXUS IS200, Mercedes klasy C, ALFA ROMEO 156 czy Audi A4. Mają dobrą jakość wykończenia wnętrza, posiadają też dość dobrze wyciszone silniki. Pojemność bagażnika u sedana wynosi 440l. Najczęściej możemy spotkać "trójkę" z silnikiem dwulitrowym sześciocylindrowym benzynowym o mocy 150KM pozwalającym autu na dość dynamiczną i bardzo komfortową jazdę. Auto z tym silnikiem na pełnym zbiorniku paliwa (63 l) może przejechać 700 km. Dzięki dobremu układowi hamulcowemu auto z prędkości 100 km/h może zatrzymać się pokonując dystans 37,3 m. W tej konkurencji najsłabiej spisuje się model z silnikiem diesla o pojemności 3.0 litra o mocy 184KM. Jadąc z prędkością 100 km/h auto zatrzymuje się na dystansie 40,5 m. Trudno się dziwić - 320i waży 1430 kg natomiast 330d aż 1600 kg. Oprócz wymienionych występuje wiele innych wersji silnikowych, zaprezentowanych w tabeli. Wszystkie zalety "trójki" kończą się na tym, jak dowiemy się ile to auto kosztuje. Za wygody: ABS i inne układy, wszystkie airbagi i inne przyrządy występujące w wyposażeniu standardowym musimy zapłacić np. za wersję 320i ok. 123 000 zł. Kolejną sprawą jest tuning, czego niestety nie możemy wykorzystać w trzeciej części GT. Obecnie tuningiem BMW zajmują się przede wszystkim nast. firmy: Alpina, AC Schnitzer, Breyton, Hartge, Hamann oraz Racing Dynamics. Zazwyczaj zwiększa się moc silników, zakłada się aluminiowe, kilkuramienne felgi. Często obniżone jest zawieszenie oraz zakładane są nisko-profilowe, większe od standardowych opony. Dokładane są również chromowane elementy karoserii. Większość tuningowanych aut posiada spoiler, zamontowany na klapie bagażnika. Niektóre firmy zajmują się tuningiem wnętrza pojazdu. To by było na tyle o samym aucie, a co do jazdy naszym wózkiem który zaraz ustawimy, pamiętajcie by uważać na jego łatwość skrętu. Wszystkie moje samochody zostały ustawione w ten sposób (obniżyłem nacisk na osie), efektem czego jest łatwość zarzucenia maszyny przy zakrętach, przez co jazda jest bardziej widowiskowa. Pamiętajcie także, iż lepiej założyć Turbo niż No Tuning - po prostu samochód ma większą moc

KLASA - LMGTP
1. LE MANS 3.22.076 Janek Stasiowski z Jaworzna
2. BUGATTI 1.28.566 Janek Stasiowski z Jaworzna
3. dkNO- 1.34.944 Krzysztof Pawłowski z Cieszyna
4. DONINGTON NATIONAL 0.54.681 Janek Stasiowski z Jaworzna
5. DONINGTON GRAND PRIX 1.15.645 Janek Stasiowski z Jaworzna
6. CATALUNYA NATIONAL 0.54.774 Krzysztof Pawłowski z Cieszyna
7. CATALUNYA GRAND PRIX 1.24.574 Krzysztof Pawłowski z Cieszy
8. SUZUKA EAST 0.36.982 Janusz Plecione z Zdzieszowic
9. SUZUKA WEST 0.57.279 Janek Stasiowski z Jaworzna
10. SUZUKA GRAND PRIX 1.38.740 Krzysztof Pawłowski z Cieszyna

KLASA - LMP
1. LE MANS- 3.23.639 Krzysztof Pawłowski z Cieszyna
2. BUGATTI 1.29.674 Krzysztof Pawłowski z Cieszyna
3. dkNO- 1.38.988 Krzysztof Pawłowski z Cieszyna
4. DONINGTON NATIONAL 0.58.882 Janek Stasiowski z Jaworzna
5. DONINGTON GRAND PRIX- 1.16.150 Krzysztof Pawłowski z Ciesz
6. CATALUNYA NATIONAL- 0.55.943 Krzysztof Pawłowski z Cieszyna
7. CATALUNYA GRAND PRIX 1.27.674 Krzysztof Pawłowski z Ciesz.
8. SUZUKA EAST- 0.37.740 Krzysztof Pawłowski z Cieszyna
9. SUZUKA WEST 0.57.489 Janek Stasiowski z Jaworzna
10. SUZUKA GRAND PRIX- 1.40.011 Janek Stasiowski z Jaworzna

KLASA - LMGTS
1. LE MANS- 3.43.178 Janek Stasiowski z Jaworzna
2. BUGATTI 1.37.867 Janek Stasiowski z Jaworzna
3. dkNO- 1.51.641 Krzysztof Pawłowski z Cieszyna
4. DONINGTON NATIONAL 1.00.221 Janek Stasiowski z Jaworzna
5. DONINGTON GRAND PRIX- 1.23.517 Krzysztof Pawłowski z Csesz.
6. CATALUNYA NATIONAL 1.02.142 Krzysztof Pawłowski z Cieszyna
7. CATALUNYA GRAND PRIX- 1.35.408 Krzysztof Pawłowski z Cieszy
8. SUZUKA EAST 0.41.815 Janek Stasiowski z Jaworzna
9. SUZUKA WEST 1.03.274 Krzysztof Pawłowski z Cieszyna
10. SUZUKA GRAND PRIX 1.49.773 Krzysztof Pawłowski z Cieszyna

Zawieszenie
Spring Rate 5,3/4,7
Ride Height 110/110
Shock Bound 7/7
Shock Rebound 7/7
Camber Angle 1,7/0,0
Toe Angle 0,0/0,0
Stabilizers 3/3

Hamulce
Brake Balance 0/0

Skrzynia Biegów
Limited-slip Initial Torque 0/10
Limited-slip Accel 0/40
Limited-slip Decel 0/20

Gear Ratio
1 3.080
2 2.041
3 2.078
4 1.604
5 1.204
6 1.028
Final 2.700

Auto Setting
Level 23

Układy kontroli trakcji
ASM 6
TCS 0

PRZYSPIESZENIE I PRĘDKOŚĆ W GT3:

FF- Fiat Coupe Turbo Plus

0-400:
1) 13,210 Mateusz Kulesza z Siemianowic
2) 13,214 Dariusz Opalkowski z Łobcza
3) 13,288 Mariusz Gaździński z Konina

0-1000:
1) 23,097 Mateusz Kulesza z Siemianowic
2) 23,109 Dariusz Opalkowski z Łobcza
3) 23,188 Igor Wrona z Warszawy

Prędkość:
1) 304,1 Przemysław Bednarek z Rudy Śląskiej
2) 300,0 Dariusz Opalkowski z Łobcza
3) 284,8 Igor Wrona z Warszawy

RR- Ruf RGT

0-400:
1) 8,952 Dariusz Opalkowski z Łobcza
2) 8,204 Igor Wrona z Warszawy
3) 8,312 Mariusz Gaździński z Konina

0-1000:
1) 15,778 Igor Wrona z Warszawy
2) 15,784 Mateusz Kulesza z Siemianowic
3) 15,878 Dariusz Opalkowski z Łobcza

Prędkość:
1) 439,8 Mateusz Kulesza z Siemianowic
2) 435,1 Mariusz Gaździński z Konina
3) 431,8 Juliusz Sobczyk z Konina

MR- Polyphony 001 lub 002

0-400:
1) 8,518 Mateusz Kulesza z Siemianowic
2) 8,528 Dariusz Opalkowski z Łobcza
3) 9,011 Igor Wrona z Warszawy

0-1000:
1) 15,427 Mariusz Gaździński z Konina
2) 15,429 Igor Wrona z Warszawy
3) 15,451 Mateusz Kulesza z Siemianowic

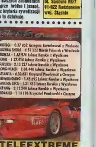
Prędkość:
1) 388,3 Mateusz Kulesza z Siemianowic
2) 384,4 Juliusz Sobczyk z Konina
3) 375,1 Mariusz Gaździński z Konina

FR- Shelby Cobra

0-400:
1) 10,583 Dariusz Opalkowski z Łobcza
2) 10,792 Marcin Wyrwich z Konina
3) 10,814 Mariusz Muszala z Katowic

0-1000:
1) 18,413 Igor Wrona z Warszawy
2) 18,423 Marcin Wyrwich z Konina
3) 18,428 Dariusz Opalkowski z Łobcza

Prędkość:
1) 372,8 Juliusz Sobczyk z Konina
2) 372,1 Mariusz Gaździński z Konina
3) 370,4 Igor Wrona z Warszawy



MOTEGI - 0.37.052 Grzegorz Kwiatkowski z Pleszewa
SUZUKA SHORT - 0.57.127 Marcin Polaczek z Wrocławia
MONZA - 1.47.971 Łukasz Karakin z Wyszkowa
SUGO - 1.27.428 Łukasz Karakin z Wyszkowa
SUZUKA - 2.13.227 Łukasz Karakin z Wyszkowa
LONG-BEACH - 1.08.440 Łukasz Karakin z Wyszkowa
ATLANTA - 0.30.631 Krzysztof Pawłowski z Cieszyna
NÜRBURGRING - 1.45.895 Łukasz Karakin z Wyszkowa
LAGUNA SECA - 1.31.553 Łukasz Karakin z Wyszkowa
SEPANG - 2.13.244 Łukasz Karakin z Wyszkowa
FIORANO - 1.14.196 Krzysztof Pawłowski z Cieszyna

TELEEXTREME

"W dwóch częściach COLIN MCRAE RALLY w roli pilota występuje Nicky Grist" - tak brzmi prawidłowa odpowiedź na pytanie z poprzedniego miesiąca. Jak miałem okazję się przekonać, znawców tego tematu mamy bardzo wielu, gdyż liczba prawidłowych odpowiedzi zbliżyła się do 70. Efektem tego jest fakt, że w tym miesiącu zostają rozdane dwie nagrody za "Teleextreme". Szczęśliwcami którzy je zgarną są Dawid Unterberger z Siemianowic Śląskich i Artur Dejworek z Gdyni. Gratulacje!!! Pady już w drodze.

Pytanie na następny miesiąc (nadesłał Łukasz Ugh z Jaworzna):
"Podaj nazwę toru na którym znajduje się billboard, ze zmieniającymi się reklamami".

Termin: **do 2 kwietnia 2002 r.**

4WD- Mitsubishi 3000GT VR-4 Turbo

0-400:
1) 9,612 Juliusz Sobczyk z Konina
2) 9,625 Mariusz Gaździński z Konina
3) 9,637 Igor Wrona z Warszawy

0-1000:
1) 17,104 Marcin Wyrwich z Konina
2) 17,122 Mateusz Kulesza z Siemianowic
3) 17,158 Dariusz Opalkowski z Łobcza

Prędkość:
1) 421,3 Przemysław Bednarek z Rudy Śląskiej
2) 417,6 Mariusz Gaździński z Konina
3) 415,8 Igor Wrona z Warszawy

Nagrody w postaci padów w tym miesiącu otrzymują: **Mateusz Kulesza z Siemianowic** za testy, **Przemek Kozłowski z Olesna** za opisy, **Dawid Unterberger i Artur Dejworek** za "Teleextreme".

AUDI S4

Opracował Przemek Kozłowski z Olesna

Przez pewien czas sportowe odmiany S4 i RS4 były oferowane na rynku w dotychczasowej formie, niezależnie od wprowadzenia do sprzedaży nowego modelu A4. Model S4 produkowany jest w małej serii od końca 1997 roku i oferowany zarówno w formie limuzyny, jak i kombi. Są to pojazdy przeznaczone dla najbardziej wymagających nabywców, które swym wyglądem znacznie odbiegają od seryjnych wersji Audi A4. Źródłem napędu modelu S4 jest nowoczesny silnik V6 2.7 litra o mocy 265KM, wyposażony w dwie turbosprężarki. Pojazd seryjnie dysponuje ręczną 6-stopniową skrzynią biegów, stałym napędem wszystkich kół, zwanym Quattro (i warto dodać, że jest to patent Audi właśnie...), oraz pakietem elektronicznych urządzeń wspomagających napęd oraz pracę zawieszenia. W modelach serii S4 firma Audi nie zaprezentowała jednak wszystkich swoich możliwości technicznych i technologicznych. Czołowy model serii A4 firma Audi przedstawiła dopiero na wystawie we Frankfurcie - w 1999 roku, prezentując super ekskluzywną wersję oznaczoną symbolem RS4. W stosunku do modelu S4, dysponuje on silnikiem o mocy zwiększonej do 380KM, nieco zmienionym wystrojem nadwozia, zmodyfikowanym układem hamulcowym oraz 18-calowymi obręczami kół. Osiągi modelu RS4 mogą być porównywane z osiągami super sportowych bolidów z renomowanych firm, mimo że prędkość maksymalna ograniczona została na drodze elektronicznej do 250 km/h. Pojazd ten dostępny jest wyłącznie z nadwoziem typu kombi i stanowi szczytowe osiągnięcie w dziedzinie seryjnie produkowanych pojazdów sportowych. Oto moje ustawienie.

Zawieszenie
Spring Rate 4.0/4.0
Ride Height 120/120
Shock bound 7/7
Shock rebound 7/7
Camber Angle 2.0/1.0
Toe Angle 0.0/0.0
Stabilizer 3/3

Gear Ratio
1 2.700
2 1.880
3 1.400
4 1.106
5 0.884
6 0.721
Final 3.572
Auto Setup 25

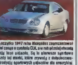
Hamulce
Brake balance 9/9

Układy kontroli trakcji
ASM 0
TCS 5
VCD 40%

Skrzynia biegów
Limited-slip Initial Torque 10/10
Limited-slip Accel 52/52
Limited-slip Decel 30/30

MERCEDES CLK55

Opracował Przemek Kozłowski z Olesna



Na początku 1997 roku Mercedes zaprezentował model coupe o symbolu CLK, a w rok później otwartą wersję tego pojazdu. Są to pierwsze sportowe pojazdy tej marki, które zrywają z dotychczasową tradycją sportowych pojazdów dla emerytów. W modelach przeznaczonych do sprzedaży w roku 2000 wprowadzono niewielkie zmiany we wnętrzu podkreślające ekskluzywny charakter pojazdu. Bazą konstrukcyjną obu modeli była limuzyna serii C, dzięki czemu pojazdy oferowane są po przystępnej cenie. Przy zachowaniu sprawdzonej i niezawodnej techniki modeli klasy C, sięgnięto po środki stylistyczne, które spotkały się z doskonałym przyjęciem w droższych limuzynach klasy E. Urządzenia wnętrza pojazdów zostało dopasowane do ich charakteru, przy czym w stosunku do limuzyn tej marki, prezentowany jest tu nowoczesny, bardziej młodzieżowy styl. Mechanizmy podwozia oraz układ napędowy pojazdów, bez większych zmian przyjęte zostały z limuzyn klasy C. Zarówno w coupe, jak i kabriolecie montowane są 4-cylindrowe silniki 2 l i 2.3 l o mocy od 136 do 193KM, znane z modelu klasy C, oraz silnik V6 3,2 l o mocy 218KM, a także potężny silnik V8-4.3 l o mocy 279KM. Oprócz tego, firma AMG przygotowała ekskluzywny model coupe CLK 55 wyposażony w silnik V8-5,4 l o mocy 347KM, sportowe zawieszenie kół oraz niezwykle luksusowo wyposażone wnętrze. Według opinii wielu specjalistów, Mercedes CLK jest nadal jednym z najładniejszych i najbardziej eleganckich modeli tej marki.

Zawieszenie
Spring Rate 5.0/5.0
Ride Height 110/110
Damper Bound 7/7
Damper Rebound 7/7
Camber Angle 2.0/1.0
Toe Angle 0.0/0.0
Stabilizer 3/3

Auto Setting
Level 20

Układy kontroli trakcji
ASM 0
TCS 4

Hamulce
Brake Balance 8/8

Skrzynia biegów
Limited-slip Initial Torque 0/20
Limited-slip Accel 0/40
Limited-slip Decel 0/40

Gear Ratio
1) 4,121
2) 2,027 5) 1,266
3) 2,007 6) 1.114
4) 1,634 Final 2,436

LICENCJE DO GRAN TURISMO 3

DOMESTIC B
1) 0.34 830 Wacław Gregorczyk z Częstochowy
2) 0.24.976 Dariusz Wróblewski z Chełma
3) 0.30 506 Wacław Gregorczyk z Częstochowy
4) 0.26 598 Wacław Gregorczyk z Częstochowy
5) 0 33 653 Daniel Cyganek z Bydgoszczy
6) 0.32 536 Wacław Gregorczyk z Częstochowy
7) 0.32 006 Wacław Gregorczyk z Częstochowy
8) 0.42.658 Janusz Pieczona ze Zdzieszowic

DOMESTIC A
1) 0.32.280 Dariusz Wróblewski z Chełma
2) 0.25.772 Wacław Gregorczyk z Częstochowy
3) 0.29 398 Dariusz Wróblewski z Chełma
4) 0.42 613 Janusz Pieczona ze Zdzieszowic
5) 0 54.971 Grzegorz Mieszczyk z Olesna
6) 0 26.642 Dariusz Bernacki z Poznania
7) 0 14 116 Robert Nowak z Warszawy
8) 0.15.325 Wacław Gregorczyk z Częstochowy

INTERNATIONAL B
1) 0.48 286 Tymoteusz Kwiatek ze Zdzieszowic
2) 1 01 034 Wacław Gregorczyk z Częstochowy
3) 0.22.125 Dariusz Wróblewski z Chełma
4) 0 18 335 Robert Nowak z Warszawy
5) 0 26 332 Wacław Gregorczyk z Częstochowy
6) 0 23 012 Andrzej Bernacki z Poznania
7) 0.23 509 Robert Nowak z Warszawy
8) 0.31.421 Wacław Gregorczyk z Częstochowy

INTERNATIONAL A
1) 0 36 387 Dariusz Wróblewski z Chełma
2) 0 15 825 Dariusz Bernacki z Poznania
3) 0 23.216 Andrzej Bernacki z Poznania
4) 0.31 953 Jerzy Pindras z Kraśnika
5) 0 22 713 Wacław Gregorczyk z Częstochowy
6) 0 10.624 Dawid Podgórski z Wolina
7) 0 45.567 Wacław Gregorczyk z Częstochowy
8) 1 07.206 Piotr Leszczyński z Łodzi

SPECIAL LEVEL
1) 1 30 560 Piotr Leszczyński z Łodzi
2) 1 26 406 Wacław Gregorczyk z Częstochowy
3) 1.51 935 Piotr Leszczyński z Łodzi
4) 1 10 706 Wacław Gregorczyk z Częstochowy
5) 1.56 271 Andrzej Bernacki z Poznania
6) 1.10 416 Wacław Gregorczyk z Częstochowy
7) 2.00 283 Wacław Gregorczyk z Częstochowy
8) 1.26.890 Piotr Leszczyński z Łodzi

RALLY
1) 0 10 200 Wacław Gregorczyk z Częstochowy
2) 0.28.782 Dariusz Wróblewski z Chełma
3) 0.21 840 Dariusz Wróblewski z Chełma
4) 0 21 660 Andrzej Bernacki z Poznania
5) 0 26.466 Andrzej Bernacki z Poznania
6) 0 26.382 Andrzej Bernacki z Poznania
7) 0 22.155 Wacław Gregorczyk z Częstochowy
8) 1 56.384 Andrzej Bernacki z Poznania

COLIN MC RAE RALLY 2.0

FINLANDIA
1. 1 05 41 Jakub Krosny z Łodzi
2. 1.48 11 Jakub Krosny z Łodzi
3. 0.47 12 Jakub Krosny z Łodzi
4. 1.55 90 Dariusz Lisowski z Warszawy
5. 2.06 22 Dariusz Lisowski z Warszawy
6. 2.11 66 Jakub Krosny z Łodzi
7. 2.06 34 Jakub Krosny z Łodzi
8. 2.16 67 Dariusz Lisowski z Warszawy
9. 2.06 00 Dariusz Lisowski z Warszawy
10. 0.63 12 Jakub Krosny z Łodzi

GRECJA
1. 2.08 09 Dariusz Lisowski z Warszawy
2. 2 14 67 Jakub Krosny z Łodzi
3. 0 53.83 Dariusz Lisowski z Warszawy
4. 2.08 66 Dariusz Lisowski z Warszawy
5. 2 21.36 Dariusz Lisowski z Warszawy
6. 1 11.37 Dariusz Lisowski z Warszawy
7. 2.08.08 Dariusz Lisowski z Warszawy
8. 1 53 15 Dariusz Lisowski z Warszawy
9. 2 11.00 Jakub Krosny z Łodzi
10. 2 62.36 Dariusz Lisowski z Warszawy
11. 1.09 04 Zygmunt Magdziak z Lubina

FRANCJA
1. 2 11 11 Jakub Krosny z Łodzi
2. 2.20 98 Dariusz Lisowski z Warszawy
3. 2.26 65 Dariusz Lisowski z Warszawy
4. 2.30 33 Jakub Krosny z Łodzi
5. 2.26 35 Jakub Krosny z Łodzi
6. 2.20 88 Jakub Krosny z Łodzi
7. 2.40 41 Dariusz Lisowski z Warszawy
8. 1 05 44 Dariusz Lisowski z Warszawy
9. 1 02 08 Dariusz Lisowski z Warszawy
10. 2.06 61 Dariusz Lisowski z Warszawy

SZWECJA
1. 2.40 66 Dariusz Lisowski z Warszawy
2. 2.16 23 Jakub Krosny z Łodzi
3. 1.15 31 Jakub Krosny z Łodzi
4. 2 27 09 Dariusz Lisowski z Warszawy
5. 2.53 66 Dariusz Lisowski z Warszawy
6. 2.33.87 Dariusz Lisowski z Warszawy
7. 2 12 12 Dariusz Lisowski z Warszawy
8. 2 40.30 Dariusz Lisowski z Warszawy
9. 1.16.04 Dariusz Lisowski z Warszawy
10. 3 00 26 Dariusz Lisowski z Warszawy
11. 1.26.50 Dariusz Lisowski z Warszawy

AUSTRALIA
1. 2.36 20 Dariusz Lisowski z Warszawy
2. 2.03 05 Dariusz Lisowski z Warszawy
3. 2.16 45 Dariusz Lisowski z Warszawy
4. 2.46 01 Dariusz Lisowski z Warszawy
5. 2.13 08 Dariusz Lisowski z Warszawy
6. 0 58 35 Dariusz Lisowski z Warszawy
7. 2.43 16 Dariusz Lisowski z Warszawy
8. 2.13 66 Dariusz Lisowski z Warszawy
9. 2.04.45 Dariusz Lisowski z Warszawy
10. 0.59 94 Dariusz Lisowski z Warszawy

KENIA
1. 1 47 07 Dariusz Lisowski z Warszawy
2. 1 45.43 Dariusz Lisowski z Warszawy
3. 0 47.47 Dariusz Lisowski z Warszawy
4. 1 51.83 Dariusz Lisowski z Warszawy
5. 2 20.37 Dariusz Lisowski z Warszawy
6. 1 48.16 Dariusz Lisowski z Warszawy
7. 1 58.36 Dariusz Lisowski z Warszawy
8. 2.13.56 Dariusz Lisowski z Warszawy
9. 1.48 75 Dariusz Lisowski z Warszawy
10. 2 04.66 Dariusz Lisowski z Warszawy
11. 1 20.64 Dariusz Lisowski z Warszawy

ITALIA
1. 2 01.44 Jakub Krosny z Łodzi
2. 2 20.12 Jakub Krosny z Łodzi
3. 2.26 57 Dariusz Lisowski z Warszawy
4. 2.21 20 Dariusz Lisowski z Warszawy
5. 2.31 46 Dariusz Lisowski z Warszawy
6. 1.08 98 Dariusz Lisowski z Warszawy
7. 2.21 00 Dariusz Lisowski z Warszawy
8. 1 57 76 Dariusz Lisowski z Warszawy
9. 2 30 66 Jakub Krosny z Łodzi
10. 2 44 13 Dariusz Lisowski z Warszawy

WIELKA BRYTANIA
1. 1 41 61 Jakub Krosny z Łodzi
2. 1.26 70 Jakub Krosny z Łodzi
3. 2 35 62 Jakub Krosny z Łodzi
4. 1 45 06 Jakub Krosny z Łodzi
5. 2.45 43 Jakub Krosny z Łodzi
6. 2.00 17 Jakub Krosny z Łodzi
7. 2.46 61 Jakub Krosny z Łodzi
8. 1 53 12 Jakub Krosny z Łodzi
9. 2 38.87 Jakub Krosny z Łodzi
10. 2 46 16 Jakub Krosny z Łodzi
11. 1 20 51 Jakub Krosny z Łodzi

CZASY Z TRAS DO GRAN TURISMO 3 Z FREE RUN

Trasy asfaltowe
1 Super Speedway .... 0 23 482 Dariusz Ogałkowski z Łekcza
2 Mid-field .... 0.81 000 Artur Celes ze Strzelec Opolskich
3 Trial Mountain .... 0 50 803 Artur Celes ze Strzelec Opolskich
4 Tokyo R 246 .... 1.07 935 Artur Celes ze Strzelec Opolskich
5. Grand Valley Speedway .... 1 20.771 Dariusz Ogałkowski z Łekcza
6. Laguna Seca .... 0.58.025 Dariusz Ogałkowski z Łekcza
7 Rome Circuit .... 1.00 172 Artur Celes ze Strzelec Opolskich
8 Deep Forest .... 0 51 832 Artur Celes ze Strzelec Opolskich
9 Special Stage R 4 .... 0.07 023 Artur Celes ze Strzelec Opolskich
12. Seattle Circuit .... 1 07 803 Dariusz Ogałkowski z Łekcza
11 Test Course .... 0.57.574 Artur Celes ze Strzelec Opolskich
12. Apricot Hill .... 0.08 374 Dariusz Ogałkowski z Łekcza
13. Special Stage R11 .... 1.22.240 Artur Celes ze Strzelec Opolskich
14 Cote d'Azur .... 1.08 828 Dariusz Ogałkowski z Łekcza
15 Complex String .... 3 11 002 Artur Celes ze Strzelec Opolskich
16 Special Stage R5 Wet .... 1 01.000 Artur Celes ze Strzelec Opolskich

Trasy asfaltowe odwrócone
1 Mid-field II .... 0 52 400 Artur Celes ze Strzelec Opolskich
2. Trial Mountain II .... 1 00.704 Artur Celes ze Strzelec Opolskich
3. Tokyo R 246 II .... 1 08 383 Artur Celes ze Strzelec Opolskich
4. Grand Valley Speedway II .... 1.20.401 Dariusz Ogałkowski z Łekcza
5. Rome Circuit II .... 1 01 204 Artur Celes ze Strzelec Opolskich
6. Deep Forest II .... 0 52.011 Artur Celes ze Strzelec Opolskich
7. Special Stage R5 II .... 0 57.015 Artur Celes ze Strzelec Opolskich
8. Seattle Circuit II .... 1,09 735 Dariusz Ogałkowski z Łekcza
9. Apricot Hill II .... 0.55.457 Tomasz Witenia z Rzeszowa
10. Special Stage R11 II .... 1 23.753 Artur Celes ze Strzelec Opolskich
11 Special Stage R4 Wet II .... 1.00.405 Artur Celes ze Strzelec Opolskich
12 Complex String II .... 3.14.375 Artur Celes ze Strzelec Opolskich

Trasy szutrowe
1. Smokey Mountain .... 0 47 487 Dariusz Ogałkowski z Łekcza
2. Swiss Alps .... 0 50.017 Dariusz Ogałkowski z Łekcza
3. Tahiti Circuit .... 1.03.107 Dariusz Ogałkowski z Łekcza
4 Tahiti Maze .... 1.23 824 Dariusz Ogałkowski z Łekcza

Trasy szutrowe odwrócone
1. Smokey Mountain II .... 0 49 080 Dariusz Ogałkowski z Łekcza
2 Swiss Alps II .... 0 50 212 Dariusz Ogałkowski z Łekcza
3. Tahiti Circuit II .... 1 03 063 Dariusz Ogałkowski z Łekcza
4 Tahiti Maze II .... 1.20.278 Dariusz Ogałkowski z Łekcza

Witam wszystkich w kolejnej odsłonie Waszego ulubionego działu (ale mi to jak skromność), w której czeka na Was kolejna porcja niewyczerpanego stuffu do PSX'owych eRPeGów. W sumie przymierzam się już do startu z grami na PS2, chociaż na razie nie ma za bardzo o czym pisać (jedynie SUMMONER i BG DARK ALLIANCE) - zacznie się pewnie po europejskiej premierze FFX, wtedy też dopiero zostanie opublikowany mój opis (sorry za zamieszanie). Dobra, kończę już, bo mam mało miejsca. (...) Serdecznie pozdrawiam Ulę z Gdańska - szybko wracaj do zdrowia

CHAPTER 26

Kącik RPG

slor@psxextreme.pl

KONKURSY

NOTOWANIA

Ponieważ w minionym miesiącu nie było w tym dziale żadnych zmian, stąd zainteresowanych odsyłam do poprzedniego numeru PE. Jednocześnie wpadłem na pomysł stworzenia nowego rankingu, który opierał się będzie na ściśle eRPeGowej dyscyplinie, a mianowicie na... przejściu wybranej gry (liczy się dotarcie do ostatniego Save Pointu a ile takowy istnieje) z jak najniższym poziomem doświadczenia (a co za tym idzie parametrami)? Na pierwszy ogień idą FINALe, możecie jednak przysyłać wpisy również z innych gier, w których występują poziomy doświadczenia, będą spaczą dział odpowiednie tabele. Oczywiście plasowanie się na najwyższych miejscach będzie premiowane Memokarm, możecie również przysyłać krótkie opisy kluczowych momentów w "oszczędzaniu" eksperiencu

PANTEON GWIAZD

W tym miesiącu na piedestały wskoczyli dwaj zawodnicy (Krzysztof Noja oraz po raz drugi Damian Jakimczuk), osiągając ekstremalne rezultaty z CHRONO TRIGGERa oraz ósmego FINALa, za co oczywiście łykają Memorki. Tych, którzy się jeszcze nie załapali, a swoje zgłoszenia już wysłali, chciałbym uspokoić - nic w przyrodzie nie ginie. Wasze wpisy będą za miesiąc.

Kto: Łukasz Adamczuk z Chełma
Gra: VAGRANT STORY
Osiągnięcie: maksymalne dopakowanie broni - po 100 do wszystkich charakterystyk Class i Affinity

Kto: Damian "Squall" Jakimczuk z Dukli
Gra: FINAL FANTASY 9
Osiągnięcie: przejście gry w czasie poniżej 12 godzin i zdobycie Excalibura II

Kto: Urszula Hildman z Gdańska-Chełma
Gra: FINAL FANTASY TACTICS
Osiągnięcie: nabicie postaciom z podstawowego składu (5+) wszystkich Jobs na poziom Master

Kto: Łukasz Adamczuk z Chełma
Gra: VAGRANT STORY
Osiągnięcie: wykucie z Damascusa najlepszych z każdego typu broni (facet, przystopuj, inni też by chcieli mieć jakiś wpis - dwa chyba Ci już wystarczą:)

Kto: Michał "Bob" Machel z Katowic
Gra: VAGRANT STORY
Osiągnięcie: wykucie z Damascusa pełnego ekwipunku typu Dread

Kto: Łukasz Szabulski z Bydgoszczy
Gra: FINAL FANTASY 7
Osiągnięcie: dopakowanie parametrów trzech postaci do 255

Kto: Piotr "Fei_wang" Adamczyk z Włocławka
Gra: STAR OCEAN 2
Osiągnięcie: uzyskanie poziomu 255 czterema postaciami

Kto: Filip "Naphtali" Laszczyński ze Ścinawy Małej
Gra: XENOGEARS
Osiągnięcie: uzbieranie po 100 sztuk każdego z przedmiotów otrzymywanych za pokonanie Dragona na Dunaman Island

Kto: Łukasz "Draganus" Bernacki z Brzegu
Gra: FINAL FANTASY 5
Osiągnięcie: uzyskanie 99 poz. doświadczenia i wszystkich Jobs na Master

Kto: Robert Sikora z Nowej Rudy
Gra: VAGRANT STORY
Osiągnięcie: uzyskanie wszystkich tytułów mistrzowskich

Kto: Krzysztof "Cycek" Noja z Olesna
Gra: FINAL FANTASY 8
Osiągnięcie: nabicie parametrów wszystkich postaci do 255

Kto: Damian "Squall" Jakimczuk z Dukli
Gra: CHRONO TRIGGER
Osiągnięcie: uzyskanie 99 poziomu dośw. wszystkimi postaciami

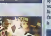
NEWS

XENOSAGA

Ujawnione zostało kilko nowych informacji na temat tego nadchodzącego hitu od NAMCO (czy też raczej MONOLITH SOFT), przede wszystkim parę najważniejszych mini-gierek, w jakie ma obfitować ta pozycja:

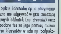
1. XenoCard - tak, tu nie może być żadnej pomyłki - kolejna gra zostaje wzbogacona kolejną karcianką! Jej zasady nie są co prawda jeszcze znane, lecz z ilości charakterystyk opisujących poszczególne karty można wywnioskować, że mogą być równie skomplikowane, a co za tym idzie - rajcowne w zastosowaniu, jak chociażby w MIG. Najciekawszą sprawą ma być sposób pozyskiwania kart do konstruowania własnych talii - z zakupionych kilkunastokartowych boosterów oraz gotowych decków startowych (czyli tak, jak w rzeczywistości!)

2. Casino - nie zabraknie tutaj również hazardu, którego wielbiciele mogą wyżyć się przy stole pokerowym i "jednorękim bandycie". Punkty za wygrane przeznaczać można będzie na zakup różnych przedmiotów lub bonusowych pierdółek (rysunki, informacje o grze itp.)



3. Drill Game - ta firma rozrywki raczej tylko bazuje na popularnym tytule (MR. DRILLER), gdyż polegać ma na kontrolowaniu świdra, który w określonym czasie należy zrzucić na skrzynki mogące zawierać przedmioty - ma być to kolejna forma ich uzyskiwania.

Oprócz powyższych informacji ujawnione zostały po raz pierwszy bardziej szczegółowe zasady rządzące systemem walk w XENOSAGA. Po części ma on bazować na systemie z XENOGEARS - ponownie trzy rodzaje ataków (pod trzema przyciskami), choć tym razem zależne od odległości, zaś Deathblows wykonywane poprzez naciśnięcie "kółko" po wykonaniu przez postać danej kombinacji (czyli trochę inaczej). Pozyskiwanie kolejnych "specjali" ma następować wyłącznie wraz ze wzrostem poziomu doświadczenia, bez konieczności odkrywania kombinacji klawiszy, a do gry powraca również znany system magii (Ether), również z paroma zmianami. Tym razem system zdobywania nowych "czarów" przedstawiony będzie w formie "drzewka", gdzie dopiero poprzez wyćwiczenie jednego lub nawet kilku Etherów uzyskiwać się będzie dostęp do kolejnych (będzie pewna swoboda w wyborze drogi rozwoju postaci). Poprzez rozgrywanie walk postacie mają zdobywać trzy rodzaje punktów doświadczenia: normalne - kumulujące się w poziomy, Talent Points służące do zwiększania dowolnych parametrów oraz Skill Points, które zużywane będą do ćwiczenia różnorakich umiejętności biernych, na wzór FF9 pozyskiwanych z ekwipowanych przedmiotów. Jeśli zaś chodzi o same walki, to zastosowany w nich będzie system tur w czasie rzeczywistym, czyli zbliżony do rozwiązania w GRANDII lub dziesiątym FINALu. Dodatkowo, o czym już kiedyś wspomniałem, podczas starć zdarzać się będą różne sytuacje losowe (więcej exp., większa szansa na Critical itp.), walczący zaś posiadać będą specjalne wskaźniki (Boost Gauge), które zapełniwszy się pozwolą na uzyskanie dodatkowej tury ataku.



Japończycy nie byliby jednak Japończykami, gdyby nie wrzucili do gry czegoś infantylnego. Tym razem tym "czymś" jest tzw. Procurator - coś w rodzaju królika (na screenie powinno być to widoczne), pełniącego funkcję elektronicznego "przypominacza" i "doradcy", który informować będzie bohaterkę np. o otrzymaniu e-maila (korespondencja elektroniczna ma odgrywać w grze znaczącą rolę), pozwalać na przeglądanie różnych bibliotek (np. stworów) oraz informacji o terminologii w grze, podobno też za jego pomocą można będzie odbywać symulacje zwiedzania labiryntów w celu np. podpakowania postaci. W sumie będzie to pewnie coś w stylu MS Wordowskiego Mr. Agrafki (czy czegokolwiek tam podpiętego), czyli maskotki zarządzającej panelem pomocy (dlaczego królik - dziewczyny podobno lubią te zwierzątka.)

SUIKODEN 3

Dla wszystkich wyczekujących na trzecią odsłonę serii mam niewesołą wiadomość - jej japońska (a więc również "normalna, grywalna") premiera znów została przełożona - tym razem na lipiec, tak więc w angielskiej wersji gry zagramy pewnie dopiero w okolicach świąt BN. Miejmy nadzieję, że ta zwłoka będzie miała wymierny skutek (w jakości)

FINAL FANTASY VI

Już od ponad tygodnia powinna leżeć w sklepach europejska wersja FF6 na PSX/PS One, zawierająca dodatkową płytkę z grywalnym demem FFX (na PS2). Cena sugerowana przez SONY Poland to 99 zł

BEATRIX W DRUŻYNIE

Co prawda wstawienie tej wojowniczki do składu możliwe jest wyłącznie dzięki zastosowaniu Action Replay/Game Sharka, lecz zawsze to dodatkowa frajda dla osób korzystających z tego sprzętu. Odpowiedni przepis przysłała Ula z Gdańska.

1. Należy grać do momentu, gdy będzie można samodzielnie zmieniać skład drużyny, a następnie nagrać stan gry i zresetować.
2. Wpisujemy kod

```
E01F4761 00FF
301F4761 000B
```

3. Włączamy grę i gdy pojawi się ekran tytułowy, wyłączamy GS
4. Wgrywamy nagrany poprzednio stan
5. Włączamy GS
6. Wchodzimy na ekran wyboru postaci i znów wyłączamy GS
7. Wstawiamy Beatrix do składu i nagrywamy stan gry
8. Resetujemy konsolę i już przy wyłączonym GS odczytujemy Save'a

Możemy teraz walczyć i trenować naszą nową zawodniczkę, choć niestety nie możemy jej przydzielić żadnych umiejętności dodatkowych (typu Auto-Haste itp.) i nie posiada Trance, a gra zawiesi się, gdy wstawimy ją do składu na walkę z ostatnim bossem lub Silver Dragonem. Beatrix dostajemy z ok. 21 poziomem doświadczenia oraz tymi samymi umiejętnościami, które miała podczas walk w Alexandrii (czyli Saber, cztery ostatnie techniki Steinera oraz szereg czarów z White Magic). Można jej zmieniać pancerze i akcesoria, aby jednak włożyć jej do ręki coś innego niż Save the Queen trzeba ponownie skorzystać z Game Sharka, wpisując kod 300B8745 00?? w miejscu "pytajników" wrzucając liczby z zakresu 10-1E. Uwaga: jeśli zmieniamy skład, Beatrix może z niego zniknąć - wówczas proces jej wstawiania należy powtórzyć (na szczęście parametry jej pozostają)

LISTY

BREATH OF FIRE IV

Cały (poza paroma małymi dopiskami) poniższy stuff do tej gry, natomiast prawie całkowicie wyczerpujący jej wszystkie aspekty, pochodzi od Uli Hillmann z Gdańska, której wysiłek zostaje nagrodzony Joypadem i Memcardem. Jeszcze raz dzięki i czekam na Twój kolejny list!

SMOCZE FORMY

Pewnie już sporo osób o tym wie, ale warto dokładniej opisać temat. Mianowicie smocze formy, jakimi dysponuje Ryu, mogą w czasie gry ulec przeobrażeniu w bardziej zaawansowane, co dokonuje się po zdobyciu odpowiedniej ilości Game Points, które nabijamy tłukąc w mini-grze. Są cztery progi punktowe:

1 10 000 GP
2 20 000 GP
3 35 000 GP
4 50 000 GP

Po zdobyciu odpowiedniej ilości punktów należy podczas walki zmienić Ryu w odpowiednią smoczą formę (którą chcemy rozwinąć), a przejdzie ona na wyższe stadium. Uwaga: Należy pamiętać, że GP tracimy atakując mieszkańców wioski za pomocą miecza Ryu, Evani Ursuli i "baranka" Ershin. A oto poszczególne mutacje:

Wyvern > Weyr
Behemoth > Mammoth
Myrmidon > Knight
Mutant > Punk

Form Aura oraz Kaiser nie można udoskonalić, aczkolwiek drugą można w pewnym sensie uznać za rozszerzenie pierwszej, chociaż istnieją obie naraz. Co się tyczy Kaisera, to kontrolę nad nim uzyskujemy po zdobyciu wszystkich podstawowych form oraz wszystkich siedmiu smoczych zaklęć.

Opis poszczególnych form Ryu.

1. Aura

Parametry:

HP	150%
Att	120%
Def	110%
Agil	100%
Wis	120%

Umiejętności
Dragon Breath
Flame Strike
Hex
Rejuvenate
Former

Koszt przemiany: 1 AP na każdy poziom doświadczenia

2. Kaiser

Parametry:

HP	300%
Att	200%
Def	150%
Agil	150%
Wis	200%

Umiejętności
Kaiser Breath [*]
Aura Smash
Hienjeh
Ahryu P'ung
Petch Pah
Resurrect
Sanctuary

Koszt przemiany: 2 AP na każdy poziom doświadczenia

[*] – siła Kaiser Breath (oraz odpowiednika u Fou-Lu, czyli Dark Wave Breath) zależy od aktualnej ilości HP Kaisera (Tyranta) i największe obrażenia zadaje przy maksymalnej, zaś przy HP=1 wszystkie 16 ciosów nie trafia.

3. Wyvern / Weyr

Parametry:

HP	150% / 200%
Att	120% / 180%
Def	120% / 170%
Agil	100% / 150%
Wis	130% / 200%

Umiejętności (podstawowe / dochodzące)
Gigaflame
Flame Strike
Hex
Jab / Hwajab
Might / Protect

Koszt przemiany: 1,5 AP na każdy poziom doświadczenia

4. Behemoth / Mammoth

Parametry:

HP	220% / 350%
Att	140% / 160%
Def	140% / 160%
Agil	50% / 50%
Wis	50% / 50%

Umiejętności (podstawowe / dochodzące):
Meteor Strike
Searing Sand
Patch
Chi Patch / Petch Pah
Counter / Blitz

Koszt przemiany: 1,5 AP na każdy poziom doświadczenia

5. Myrmidon / Knight

Parametry:

HP	150% / 180%
Att	120% / 140%
Def	120% / 130%
Agil	120% / 150%
Wis	100% / 120%

Umiejętności (podstawowe / dochodzące)
Mota Strike
Wind Strike
P'ung
Nak P'ung / Ahryu P'ung
Spirit Blast > Cleave / Shadowwalk

Koszt przemiany: 1,5 AP na każdy poziom doświadczenia

6. Mutant / Punk

Parametry:

HP	50% / 50%
Att	50% / 50%
Def	100% / 100%
Agil	80% / 100%
Wis	100% / 250%

Umiejętności (podstawowe / dochodzące).
Stardrop [*]
Snap
Chlorine
Sleep / Howling
Silence / Curse

Koszt przemiany: 1,2 AP na każdy poziom doświadczenia

[*] umiejętność Stardrop posiada 6 poziomów: na pierwszym odpala 6 hitów, a za każdym następnym dodaje 2 uderzenia (aż do 16). Poziomy te zwiększamy również poprzez dokładanie Game Points:

Lv 2	30 000 GP
Lv 3	36 000 GP
Lv 4	48 000 GP
Lv 5	54 000 GP
Lv 6	62 000 GP

Jeśli chodzi o formy Fou-Lu, to są one odpowiednikami poszczególnych form Ryu, z tym że dalsze z nich nie są już dla Fou-Lu dostępne, gdyż zbyt wcześnie kończymy jego scenariusz:

Aura – Astral
Kaiser – Tyrant
Wyvern / Weyr – Serpent / Pearl
Behemoth / Mammoth – to samo
Myrmidon / Knight – to samo
Mutant / Punk – to samo

Fou-Lu może używać dwóch ostatnich smoczych wcieleń tylko gdy podłużymy mu Game Shadows.

(Stare tylko Fou-Lu (w formie Tyranta) dysponuje umiejętnością Pa Bing ah, którą to można użyć w odpowiednim combosie, dla przypomnienia: Mythik – Thunderstorm + Pa Bing ah. Jako że Fou-Lu porusza się sam, to jedynym sposobem na uzyskanie takiego efektu jest "skombinowanie się" z efektem Thunderstorm przywoływanym przez Mamoka (czekam na tego/tę z Was, który/a odkryje, jak to można zrobić (a ile to w ogóle mówiąc, w ogóle wygląd. Oczywiście to podmiany Flame Strike można się nie smoczyć, wyposażyć którąś formę Ryu tuż słusznie, to i uzyskanie tego wyłącznie podczas gry komputerem. Oczywiście z chęcią przyjmę również zmówienia na Pa Bing ah, jak i dwa formy Fou-Lu czy też możliwość przyzwania Kyu Infini Oregano (za cały komplet Manesz Menioka))

PAKOWANIE PARAMETRÓW

Do podnoszenia poszczególnych charakterystyk służą następujące przedmioty:

- **HP** – Life Shard – do wygrania od Blood Bat, Gonger
- **AP** – Magic Shard – do wygrania od Gulpes, Spectre, Beihl
- **Power** – Power Food – do wygrania od Skode
- **Defense** – Protein – do wygrania od Legion, Egg Gang, Bilboo
- **Agility** – Swallow Eye – do wygrania od Crocker, Smasher
- **Wisdom** – Fish Head – do wygrania od Meuse

Wymienione wyżej stworki można spotkać w następujących miejscach:

- **Blood Bat** – Pung'Tap (zewnątrz Shrine)
- **Gonger** – w zniszczonej części Chedo w Astana Rose (Hex)
- **Legion** – na Mount Giga
- **Egg Gang** – na zewnątrz Tomb "T" na lewo od Tomb
- **Bilboo** – na Mt Yagy
- **Skode** – w Imperial Castle B3
- **Gulpes** – na Fire Island
- **Spectre** – w umyśle Ershin
- **Beihl** – w Imperial Castle B2
- **Crocker** – w "?" przez Kasą Woods, w Adem-Fen
- **Smasher** – na Harth Islands
- **Meuse** – w piwnicy w Synesta, w Hideout

Oczywiście wielkie znaczenie przy podnoszeniu parametrów ma również zapisanie się do odpowiednich mistrzów, a mianowicie:

- **Ryu** – najpierw Hijemo, później Bunyan
- **Nina** – Kwolf
- **Cray** – Kryrik lub Kahn
- **Scias** – Kryrik lub Kahn
- **Ershin** – Hijemo
- **Ursula** – Kryrik lub Kahn

Poszczególne przedmioty możemy również kupować w Manillo Shop.

SPECJALNE BRONIE

1. Wonder Sword – do kupienia w Manillo Shop za 99 kuponów uzyskanych z wymiany ryb na przedmioty. Miecz ten może być najsłabszy, lecz wraz z postępem w grze zo przybiera. Wartość Power wynosi 50, lecz także obliczany jest według schematu:

Attack = 50 + (liczba stoczonych walk)/20

2. Cursed Sword – można go wykuć od Fou-Lu (oczywiście trzeba go wpierw pokonać). Moc tego miecza wynosi 90, lecz faktycznie zależy od ilości HP według schematu:

Attack = (ASA) + (ASA)x(aktualne HP/maksymalne HP)

gdzie ASA – Aktualna Siła Ataku (Ryu + 90)

Jedynym mankamentem tego miecza jest to, że za turę pobiera on 6% aktualnego HP.

MAKSYMALNY EXPERIENCE

Maksymalna ilość doświadczenia, jaką możemy uzyskać po jednej walce, wynosi 196 605 za trzech przeciwników po 65 535 xp każdy. Jednak takie astronomiczne liczby możemy tylko w starciach ze specjalnymi rywalami.

1. Bat (Sendo) – na początku każdy daje 400 exp. Zaczynamy pokonanie.

I runda – uderzamy w dowolnym magicznym czarem (np. Firewind) – Baty transformują się

II runda – leczymy je Vitalize i czekamy

III runda – Baty transformują do pierwotnej formy, pokonujemy je [illegible] magicznym zaklęciem.

Po wykonaniu podanego powyżej przykładu otrzymamy za każdego z nich 65 535 exp.

2. Lavold (Alt Yagy) – za każdym razem gdy uderzymy go czarem ognistym, ilość exp wzrasta o 1/2 ilości exp otrzymanego za walkę, aż do maksymalnej [illegible] 65 535.

3. Oradni (Imperial Castle B3) – za każdym uderzeniem go zwykłym ciosem fizycznym exp wzrasta o 1/5. Oczywiście [illegible].

ZDOLNOŚCI POMOCNICZE

Poszczególne postacie (oprócz Ryu) posiadają specjalne zdolności, które są przydatne w specjalnych miejscach:

Nina – Cowering – jeśli stoi w tylnym rzędzie, czasami może uzyskać coś odnawiającego HP całej drużynie, oczywiście gdy [illegible] walki.

Ershin – Cowering Fire – stojąc w tylnym rzędzie czasami podczas walki powie "You will find my blade" – pozwoli to na wykonanie ataku krytycznego w najbliższym czasie. [illegible]

Scias – Kokluszo – jeśli jego HP zejdzie do poziomu Critical, czasami powie "You will find my blade" – pozwoli mu to na wykonanie ataku krytycznego [illegible]

Cray – Guard – stojąc w przednim rzędzie [illegible] przyjmuje na siebie ciosy wymierzone w ranną postać [illegible]

Ursula – [illegible]

NAJLEPSZY EKWIPUNEK

1. Ryu – powinien posiadać z broni Cursed Sword (patrz: Specjalne Bronie), [illegible] Royal Sword [illegible] Astral Dragon [illegible] Imperial Castle [illegible]

2. Nina – z broni [illegible]

3. Cray – [illegible]

4. Scias – [illegible]

5. Ershin – [illegible]

6. Ursula – [illegible] Angel's Vest [illegible]

TRENINGI RAZ KOLEJNY

Kolejny sposób na szybkie zdobycie poziomów:

I runda
Ryu – zamiana w Behemotha
Ursula – Megaphone
Scias – Wind Shear

II runda
Ryu – Lost Resort na ślizie
Ursula – Megaphone
Scias – Wind Shear

III runda (combo!)
Scias – Counter
Nina – Concentrate
Ryu – Ferris

IV runda
Scias – Shining Blade
Ursula – Shadowwalk
Ryu – Tiger Fist

Fachowo mocje Ryu na 45–50 poziomie a Scias, Ursula i Ryu są praktycznie w Bunyanie.

CENZURA

Scenki wycięte z gry w czasie amerykańskiej lokalizacji można obejrzeć w Internecie na stronie:
www.geocities.com/lostinfl/index.htm

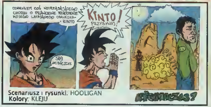
LISTY

Nastał właśnie nowy ład, porządek jak dotąd niespotykany. Cóż to ma znaczyć? Hm, sam dobrze nie wiem, a i moment zadumy na niewiele się zdaje, jakkolwiek nie zmienia to istoty rzeczy: postanowiłem się zmienić, ograniczyć puszczanie siarczystych pierdów do słuchawki telefonu celem zmieszania rozmówcy, zdawkowe odpowiedzi przemianować na takie udzielane pełnym zdaniem, ot - stać się bardziej 'friendly' dla otoczenia. Ale.. dajcie mi po temu powody, bowiem rozmawiając z oszołomami, co to im się zegarki schrzaniły, częstokroć nie mam humoru, to i bluzgam na prawo i lewo. I nie mieszajcie w to mojej kobiety (że niby próbuję sporządnieć, or sth.;) - wszak niewiasta owa i jej postawa nie mają w tym przypadku nic do rzeczy. [...] Tym razem w Listach sporo poważnych przemyśleń, co jest efektem mojego chwilowego zmęczenia życiem. Czy to dobrze, czy też źle - zareagujcie, byle jak najbardziej wskazane, ofkos poparte konstruktywną krytyką. [...] Mam do Was cholernie wielką prośbę: dajcie sobie siano z pisaniem listów dot. rasizmu konsolowego, wyższości poszczególnych platform nad innymi itp. Listy o takiej treści (np. zaczynające się od słów 'pragnę poruszyć ostatnio bardzo modny temat..') albo lecą w pierwszej kolejności do mojego pieca, albo giną w czeluściach windowsowego kosza! Przede wszystkim zaś ZABRANIAM (no, to zbyt mocne słowo, ale...) pisania autobiografii! Już mi się niedobrze odbija listami/mailami z których wylewają się informacje o tym, jak długo gracie, ile to Wy konsol nie posiadacie i jakie to z Was koksy! Bueeeee! [...] Tradycyjnie już - zapraszam do lektury. Zwijam żagle i spływam - narazka! Żegna się HIV-ielicta, który kiedyś *** kota (!).**

Kontakt: hiv@psxextreme.pl, tel. 0608 33 82 82 (voice, SMS) a także listy na adres Redakcji (z dopiskiem 'LISTY - HIV')

PRYWATA:

Donata, Przemyśl - a cóżby Donata nie na drutach(...). Dziewczyna, Gdańsk - nie tak sobie jej, bo to nie przystoi [illegible] się z tak zacnych postaci!!
Yogi, Ołtarzew - nie ma sprawy! I tak najbardziej [illegible] uczyniłem | Czekam na support
Wojtas 'Uncleflucker', e-mail - no, dzięki, wielkie dzięki... Spoko majonez, dam sobie radę X
Krzysiek W., e-mail - zapisz mnie w 'kolejce' jako pierwszego, koniecznie! [illegible]
[illegible], Wałbrzych - wybacz! [illegible] z powodu [illegible] do [illegible]...


ODKRYŁEM COŚ WSTRZĄSAJĄCEGO. CHODZI O PRAWDZIWE POCHODZENIE MOJEGO LATAJĄCEGO OBŁOCZKA - KINTO
SAMI ZOBACZCIE
KINTO! PRZYBYWAJ!

Scenariusz i rysunki: HOOLIGAN
Kolory: KLEJU

GAME OVER?

'[...] Może i nie jestem tak doświadczonym Graczem jak większość ze zg(Red.)ów, bo gram zaledwie od dziesięciu lat, ale mam już serdecznie dość grania!!! Dlaczego? Bo granie mi przeszkadza, zabiera zbyt wiele czasu i pieniędzy. Co ja mam zrobić? Papierosy rzuciłem, kilka kobiet też, ale z graniem nie jest tak łatwo [...]'

Borys, Warszawa

No, to żeś się wpieniczył, chłopie! Szczerze powiedziawszy nie mam recepty na porzucenie grania. Fakt, w Stanach można się udać na odwyk (a jakże!), ale póki co - Polska to nie Stany. Zastanów się jednak głęboko, czy chcesz rzucić swe hobby. Poza tym czy - nawet jeśli Ci się to uda - po zaprzestaniu szarpania w gry wideo przestaniesz grać pełną gębą? Patrząc na problem obiektywnie i szeroko, każdy w coś gra, choćby sporadycznie, często nie zdając sobie z tego sprawy. W biurach megahitami są nieprzerwanie od kilku lat 'saper' i 'pasjans', że o handheldowych poperdółkach nie wspomnę. Prawdopodobnie nie ma w Polsce człowieka, który nie oglądał w telewizji "Milionerów" nie próbując jednocześnie samodzielnie udzielać odpowiedzi w założeniu poprawnych. To wszystko są losowe gry, choć zapewne nie każdy ich entuzjasta je tak nazywa. Komputerowo-konsolowe gry są zwyczajnie jeszcze jedną formą gry, z tą małą różnicą, że wygrana w nie daje raczej wyłącznie satysfakcję i olimpijską radość z samego grania. Czyż nie marzyłeś kiedykolwiek, aby punkty zdobyte w jakiejś grze zostały Ci wypłacone w postaci żywej gotówki...? No, przyznaj się!

X RULA?

'[...] Test Xboxa wyglądał jakbyście się w nim zakochali! Może zmienicie nazwę na "Xbox Extreme" [...]'

Tap_chan, Mysłowice

A świstek na to: niemożliwe! Zapamiętaj tę oto maksymę: 'Panie, gdy mówię - pomóż mi gadać do rzeczy i szturchnij na znak, że mam przestać'

PRAWDZIWY GRACZ

'[...] Czym jest miłość do gier? Kim jest prawdziwy Gracz? Gramy bo... No właśnie "BO". Bo to kochamy, bo to lubimy, bo chcemy być inni niż wszyscy, bo się przy tym relaksujemy, bo grają inni, bo buntujemy się przeciw rodzicom, kolegom, nauczycielom itd. [...] 'Prawdziwy Gracz' - pojęcie to rozumiane jest na różne sposoby. Według mnie podstawowym warunkiem zostania prawdziwym Graczem jest miłość do gier i konsol [...] Jeśli grasz, bo masz na to ochotę, pragniesz przeżywać wspaniałe przygody i doznawać emocji, grasz bez przymuszania się do tego i nie dla szpanu, możesz powiedzieć, że lubisz grać. Dlaczego to jeszcze nie jest miłość? Ano dlatego, iż żeby być prawdziwym Graczem trzeba też kochać konsole. Prawdziwy Gracz nigdy nie będzie konsolowym rasistą, prawdziwy Gracz nie będzie czekał aż dostanie od rodziców PS2, lecz sam zacznie na nią zarabiać i sam będzie starał się zdobyć gotówkę. Dlaczego? Ano dlatego, że to go zbliży do jego konsoli i będzie ją szanował, dbał o nią oraz doceni jej wartość (669 umytych szyb na stacji benzynowej, wyrzeczenie kupowania sobie w szkole picia przez pół roku lub zwykłe odkładanie każdego grosza) [...] Większość z tych, którzy wyciskają z gier wszystko, robi to dla szpanu, często nie zdając sobie z tego sprawy. Idą do kumpla i mówią "odkryłem to i tamto, a ty nie!". Niekoniecznie lubią grać, lecz sami się do tego zmuszają - żeby móc szpanować [...] Konsola może być twoim najlepszym przyjacielem, który zawsze pomoże Ci się odprężyć, lecz jeśli będziesz ją źle traktował, może stać się Twoim najgorszym wrogiem, który zniszczy Twoje życie rodzinne i twoją przyszłość, a stanie się tak, jeśli nie będziesz prawdziwym Graczem kochającym gry i konsole [...] Grać trzeba (jak mus to mus), ale z umiarem! [...]'

Kubolud, e-mail

Kuboludzie, choć z pewnością czujesz się wniebowzięty, muszę Cię nieco zmartwić. Teoretycznie sporo w tym prawdy, co napisałeś, jednak popełniłeś błąd niewybaczalny, szufladkując Graczy, oprawiając ich w sztywne ramy. Wg mnie sprawa "rzetelności Gracza" to kwestia indywidualnego rozpatrzenia każdego wniosku z osobna, tudzież wyboru - nie podejmę wyzwania, hiehie! [...] Swoją drogą z Twego toku rozumowania jasno wynika, iż 10-letni hardcorowiec wątłego zdrowia nie może być "prawdziwym Graczem". Ciekawe...

PACJENT NIE ŻYJE...

'[...] Co do 'Reanimacji DC' (tekst autorstwa KiLa opublikowany w poprzednim numerze PE - przyp. HIV'a) - mój kumpel spróbował uratować konsolę, postępując zgodnie ze wskazówkami podanymi w tekście, ale roz***ał swojego DeCeka. Ale miałem z niego wycisk!!! Prawie się popłakał, a PE darł kartka po kartce, spuszczając w kiblu (wtedy popłakałem się ze śmiechu)! [...]'

Macho, Konin

Ups! Pod tekstem zabrakło cenzurki: 'Za ewentualne szkody wynikłe z nieudolności osób podejmujących wyzwanie Redakcja nie bierze odpowiedzialności', hiehie! No, teraz jest cycuś-glancuś... (Mr Ś. - a ja mając dwie lewe ręce i postępując wg porad KiLa reanimowałem swojego Drima. Swoją drogą ciekawe co popsuł Twój kumpel, bo tam nie dało się niczego popsuć!)

A GDZIE GRY?

'[...] Coraz bardziej wkurza mnie fakt, że gry powoli "schodzą na drugi plan", podczas gdy tak wiele zamieszania powstaje wokół nich samych. O co w tym wszystkim chodzi? Nie wydaje się Wam, że coś tu jest nie tak? Forsa, zwyrodnienia, przekręty... A ja chcę gier, coraz więcej i coraz lepszych! [...]'

Ozzy, Frombork

'[...] O co chodzi jakby? W mediach chrzani się coraz więcej o brutalności w grach. A takiego wała!!! Moim zdaniem te gadki to pierdoły!!! Człowiek ma zły dzień, nie dostał obiadu, rodzina go męczy. I co - weźmie taki 'bejsbola' i zatłucze wszystkich domowników, z kotem włącznie...? A takiego!!! Włączy konsolę i pogra w GTA3 tak jak ja, albo w coś innego. Nie będzie molestował rodziny i kota. Gry to sposób na wyładowanie nerwów. Trzeba tylko pamiętać, że to fikcja. Ludzie nie wychodzą na ulice i popełniają przestępstwa z tego powodu, że nagrali się w gry. Są to najczęściej ludzie, dla których np. kradzież aut to jedyny sposób zarobku na życie (przyznaję, że znam takich). Inni to dzieciaki z tzw. 'dobrych domów', których rodzice są 'nadziani'. Myślą, że skoro mają kasę, to im wszystko wolno. [...] Australijczycy to debile (chodzi mi o zakaz sprzedaży GTA3)! Australia dostanie swoją wersję GTA3, ale ocenzurowaną, mniej brutalną. Jakie będą różnice? Przecież pozbawienie GTA3 brutalnych aspektów oznacza obcięcie połowy gry! [...]'

Snejku, e-mail

Jest chyba oczywiste, iż pieniądze są tylko pieniędzmi (a wszelkie ludzkie świństwa z nimi związane są jedynie wszelkimi ludzkimi świństwami z nimi związanymi) - i to właśnie one stanowią przedmiot zainteresowania w branży growej, natomiast niezaprzeczalnie coraz częściej wybuchają głośne skandale wokół

0608 33 82 82 SMS POWER

Nie jest dobrze, nie jest dobrze. Oznajmiam wszem i wobec, iż jeśli wciąż będę otrzymywał od Was głupie/nie na temat SMS-y, począwszy od kolejnego miesiąca zawieszam rubrykę! Niestety, taka jest kolej rzeczy. Wytężcie zatem umysły, wykażcie się, a być może coś z tego będzie! Czekam!!! Bzzzzz..

"Dziękujemy za skorzystanie z naszej usługi 'Pobudka SMS-em o 08.00 AM'. Tylko szybko.. szybko... szybko, bo już 09.00 AM!!!" ???, SMS
"Konkurs ZDRAPKA: zdrap swój wyświetlacz i sprawdź co wygrałeś!" Anne, Białystok

POCZTA GŁOSOWA POWER

"Cześć! Nie mogę teraz z Tobą rozmawiać. Zadzwoń jak będę mógł." Allen, Brzeszcze
"Cześć! Mówi wiesz kto, nie ma mnie wiesz gdzie, więc zostaw wiadomość jak usłyszysz wiesz co." Kamil, SMS
"Konstantynopolitaneczka... Jeśli w ciągu 20 sekund nie podasz dłuższego wyrazu w j. pol. - Twój telefon zostanie zablokowany." Klowas, SMS

gier jako takich. Czy całkiem słusznie? Planeta Ziemia staje na głowie po każdym skrupulatnie odnotowanym przypadku maksymalnego "odjazdu" któregokolwiek zbłąkanego Gracza. W mą pamięć wbiła się na dobre historia dwóch młodocianych wariatów, biegających na golasa po terenie stacji benzynowej - w małej mieścinie w północnej Karolinie (USA) - wymachujących, niczym na zdrowej techno-imprezie, siekierką i pracującą piłą spalinową, rzekomo wskutek nad wyraz intensywnego oddziaływania podprogowego przekazu zawartego w ósmym poziomie drugiego QUAKE'a (TIP: chodzi o ukryty kibel pełen odrąbanych głów, na drugim piętrze), sugerującego "Kill em all!!!" (powered by Metallica). Nieprzeciętnego dramatyzmu nie sposób odmówić również przypadkowi syjamskich sióstr z Kambodży, które to zapadły w daleko posunięty stan autystyczny po zjedzeniu zawartości głębokiego talerza kaszy manny w trakcie zabawy handheldem z odpalonym - o zgrozo!!! - TETRISem (...). Tak, oczywiście, że fantazjuję i robię sobie jaja, uważam bowiem, iż łatwo "przypiąć" opinię do czynu. Niejaki Zygmuś F. dopatrzył się kontekstu seksualnego nawet w czynnościach związanych ze smażeniem naleśników! Innymi słowy: brednie!!! Wszędzie czają się szmaty, którym zależy na rozdmuchiwaniu podobnych tematów (przemoc itp.), bowiem w ten sposób znajdują się w centrum zainteresowania, idąc dalej tym tropem - zyskują potencjalnych klientów, znaczy się uściskają dłonie i z uśmiechem na facjatach wpadają w ramiona potencjalnych zysków. Owszem, nie tak dawno (niespełna 2 miechy wstecz) w Polsce miał miejsce przykry incydent: kilku kolesi zatłukło na śmierć swojego rówieśnika, co by od niego konsolę PS2 odebrać!!! Moim skromnym zdaniem PS2 trafiło na pole boju przez przypadek i nie widzę związku pomiędzy tym przykrym, skandalicznym incydentem a grami, równie dobrze w miejscu konsoli mogła się znaleźć skórzana kurtka z paskami.

HE...?

"[...] Czy moglibyście zrobić porównanie "PS2 VS PC"? Mam kilku kumpli - zagorzałych fanów PC, którzy [...]"
Adam, Skoczów

Nie, nie moglibyśmy!!! I lepiej dobrze się schowaj (to samo tyczy się Twoich kumpli) - nasłałem na Was Sieruszkę z lochów, dziś wyjątkowo podkurzoną. Będzie jatka.

PRZEMOC

"[...] Siemano! Mam problem, a mianowicie mój ojciec (swoją drogą Gracz amator) kłóci się ze mną, iż jeszcze kilka lat temu gry nie emanowały przemocą w takim stopniu jak współczesne. Nie potrafię przedstawić jakichś konkretnych argumentów obalających tę tezę, ale czuję, że nie ma racji. Poza tym czuję się bezsilny, gdy matka wyzywa nas od najgorszych, gdy odpalam(y) konsolę, twierdząc, że "gry są złe", "skłaniają do niecnych występków" i nie ma z tegoż zajęcia najmniejszego pożytku. Jak mam(y) się bronić? Jak przemówić matce do rozumu? [...]" **Sowa, Kraków**

Ech, gdyby to nie była Twoja matka, to wiesz...)... (...) Faktem jest, iż we współczesnych produkcjach znajduje się znacznie więcej przemocy niż w oldschoolowych (bez dwóch zdań). Stwierdzam ze smutkiem, iż zatwardziali, dumnie kpiący przeciwnicy gier wideo wydają się zapominać o żelaznej zasadzie życiowej: "Poznaj, zanim osądzisz". Choć wielu mądralińskich już próbowało dokonać tej trudnej sztuki, nie zetknąłem się jeszcze z wypowiedzią poprawnie dobierającego słowa moralizatora, która byłaby poparta czymś więcej niż elektryzującym przykościelne kółka różańcowe tytułem MORTAL KOMBAT. Nie jest chyba tajemnicą, iż krąży pośród laików przekonanie, że co druga gra przesiąka krwią w niej przelewaną, emanuje dzikim seksem, wyuzdaną zwierzęcą przemocą itd. Taki obraz automatycznie nakreśla fałszywą, jakże negatywną sylwetkę typowego Gracza - żądnego śmierci psychopaty, niewyżytego seksualnie, wcielającego się z radosną lubością i sadystyczną namiętnością w głowych siewców śmierci, zwyrodniałych cyfrowych Hitlerów.

KONSOLOMETR

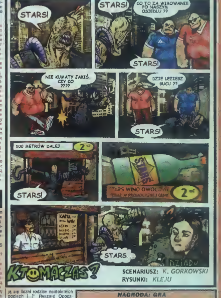
"[...] W poprzednim numerze PE daliście zdrowo ciała: ani jednej gry zrecenzowanej na Xboxa, a w "konsolometrze" ocena dla tej platformy to "6". Nie denerwujcie Czytelników! [...]"
??? SMS

Za co wspomniana "szóstka"? Ano, proszę: zdrowa ilość zapowiedzi, co miesiąc kilkanaście nowych, sprzęt "daje radę" (eleganckie wyniki sprzedaży), ma spory potencjał. Ową "szóstkę" przyrównaj do "dwójki", jaką dostał DeCek, a wszystko powinno być jasne i klarowne. W imieniu osób przydzielających owe oceny wyjaśniam: uwzględniają one nie tylko to, co się dzieje w dziale "Recenzje" (że nie było żadnej recenzji na X-a, nie oznacza, że nie wyszła żadna gra), lecz całokształt, ogólne zamieszanie wokół danej platformy na przestrzeni minionego miesiąca. Prawda, nieprawdaż?

TATO...

"[...] Piszę do Szanownej Redakcji z pozycji ojca nastoletniego chłopca, który oprócz gier wideo i miesięcznika PSX EXTREME świata nie widzi (...). Niepokoi mnie to, iż mój syn - Mirek - spędza coraz więcej czasu przed konsolą, zamiast udać się na świeże powietrze, pojeździć na rowerze, pograć w piłkę z kolegami czy też "oglądać się za dziołchami". Rozumiem, że otoczenie robi swoje, dzieciaki uganiają się za grami, ale ja też byłem młody, w sumie nie tak dawno, i potrafiłem znaleźć na wszystko czas. (...) Proszę o poważne potraktowanie mojego listu. Podejrzewam, iż w podobnej do mojej sytuacji znajdują się liczni rodzice nastoletnich pociech [...]" **Ryszard, Opoczno**

Zacznę od niekonwencjonalnych przemyśleń. Otóż Japończycy, BTW absolutne debeściaki w temacie "harmonia pomiędzy tradycją a postępem", już dawno wcielili w życie społeczno-kulturalne swoich wysp doktrynę: "Jeśli nie możesz ich pokonać, to się do nich przyłącz", w efekcie czego traktują szpile z równą powagą i zrozumieniem jak wszelkie inne formy gier. Konkluzja: albo mi zabrakło pamięci cache, albo w pacholęcej erze rynku growego nie miały miejsca publiczne bojkoty tegoż, z reguły wygłaszane przez oszołomów najmniej orientujących się w poruszanym temacie (vide nagonka na moją skromną osobę po ukazaniu się w PE recenzji MGS2, ofkoz mojego pióra - koń by się uśmiał!). No, ale cóż ja tam mogę wiedzieć, głupia pałowa. Wybacz, Rychu, że Cię nieco "zniesławiłem" (starałem się to uczynić w sposób jak najmniej dotkliwy), ale powinieneś zainteresować się hobby swego syna. Zagraj z nim w kilka gier, być może tego właśnie oczekuje. Co innego, że prze


STARS!
STARS!
CO TO ZA WIROWANIE PO NASZYM OSIEDLU ??
STARS!
NIE KUMATY JAKIŚ CZY CO ????
DZIE LEZIESZ BUCU ??
STARS!
100 METRÓW DALEJ
2 zł
STARS!
STARS
STARS WINO OWOCOWE
TERAZ W PROMOCYJNEJ CENIE
2 zł
KARTA WIN
STARS
DZIADU
KTO MA CZAS?

SCENARIUSZ: *K. GORKOWSKI*
RYSUNKI: *KLEJU*

NAGRODA: GRA

LIST MIESIĄCA

DEKLARACJA

"[...] Lecą wiosny, lecą, PSX EXTREME się zmienia, nowe konsole itd. Słusznie, słusznie. Oczywiście, kto nie idzie do przodu, ten się cofa. (...) PE kupuję od "początku". Doceniam i głęboko szanuję Waszą robotę. (...) Ale, kurczę, już od kilku miesięcy dręczy mnie pewna myśl: PE nie jest już miesięcznikiem dla posiadaczy PSX'ów! "Teraz" przeglądam EXTREME'a od końca, łapczywie wchłaniam "Listy", "Kąciki...", komiksy i różne bonusy. "A co z resztą?" - zapytacie. Ano, "resztę" zmuszony jestem zrosić porannym moczem, bo poza nielicznymi recenzjami gier wydanych na PSX'a mogę poczytać jedynie o produkcjach na Next-Gen konsole. Może uznacie to za jeden z objawów głupoty, ale nie czytam tych recenzji, gdyż po prostu nie chcę narobić sobie smaku na gry, w które i tak nie będzie mi dane przyciąć. Mój paradoks polega na tym, iż PE nie kupuję dla recenzji, lecz dla "wszystkiego poza nimi". I choć tęsknię za moim "starym" miesięcznikiem, nadal możecie na mnie liczyć jako na stałego Czytelnika. [...]" *Wojtek, Wrocław*

H: Niestety, jak zapewne zdążyłeś się zorientować, PSX ledwo zipie, to i odpowiednich recenzji w PE brakuje. Nie zapominamy jednak o Szaraku, któremu tak wiele zawdzięczamy, i podejmujemy go z honorami, niemniej nie ściemniamy, że ma się dobrze. Bo wcale tak się nie ma. Dobra rada: czytaj PE od deski do deski. Wchłaniając informacje dot. rynku, będziesz mieć pełny zarys tegoż, co powinno dać Ci stosowny asumpt do zdobycia gotówki na jakąś next-genową konsolę. A póki co, wkręcaj się co sił w gry na PSX, które już do Ciebie pędzą.

siadenie non stop przed konsolą to niezdrowe podejście do tematu (ale na to są sposoby, nie prawdaż?). Summa summarum najpierw zaproponuj Mirkowi wspólną partyjkę np. w TEKKENa, po czym obiecaj wycieczkę rowerową na tandemie ew. wyprawę na lody. I nie pisz mi więcej, że dziecko postępuje "dziwnie" – zajmij się nim, przestudiuj problem. Nie bądź baba! (...) Czekam na relację.

BATY

"[...] HIV, czy zawsze musisz zachowywać się jak jakaś wyrocznia? Serio uważasz, że jesteś nieomylny i masz monopol na rację? Wiadomo, że jesteś w uprzywilejowanej pozycji, odpowiadając na listy Czytelników, ponieważ masz ostatnie zdanie i choćby nie mając racji – zawsze możesz kogoś "przekrzyczeć". Wiadomo również, iż aby zapewnić działowi "Listy" szerszą publikę, często obsmarowujesz kogoś konkretnie, co nie jest do końca fair, zważywszy, że nie ma on szans na ripostę. Przyznam, że w większości przypadków wcale Ci się nie dziwię, bo od wypocin niektórych kolesi dosłownie aż bije głupotą, więc można albo równie głupio na nie odpowiedzieć, albo pozostawić je w ogóle bez komentarza. Jednak część ludzi wyraża swoje poglądy i swoje zdanie w sposób przystępny, na co Ty sprowadzasz ich do poziomu małych ludzików i mówisz, jak jest, czy jak będzie "naprawdę". Albo te "przecież mówiłem, że...", "pamiętacie, jak wspominałem, że jak będzie...". Odrobinę tolerancji dla odmiennych poglądów, stary. Pozdro! [...]" Loco/GDPE

Racja święta zresztą, tyle że nigdy nie twierdzę (nawet nie sugeruję), iż wygłoszone przeze mnie opinie/dywagacje są debeściarskie. Zawsze staram się podkreślać, iż wyrażone zdanie jest moim własnym, ew. że WG MNIE coś będzie wyglądać tak a tak. Chyba nie zaprzeczysz, iż częstokroć wspominam o "kursie na wróżkę"... hm? Złotego środka nie ma... Swoją drogą, żebyś Ty wiedział, jak wielu Czytelników PROSI o zmieszanie ich z błotem, żebyś tylko wiedział!

RANKING

"[...] Odnośnie X-a – miało być rewolucją i spory skok jakościowy między X-pudłem a PS2. Jakoś nie widać różnicy. Co się zaś tyczy GameCube'a, to sprzęt na razie wymięka ze swoim PIKMINEM, nie pomoże mu nawet ładny wygląd - obudowa konsoli. Niezaprzeczalną przewagą X-pudła jest dźwięk, ale nie on jest najważniejszy. Sytuacja na razie jest klarowna: PS2 rządzi rynkami japońskim oraz europejskim, Xbox amerykańskim, GameCube liczy na Amerykę. Myślę, że do czasu ukazania się PS3 Czarnula utrzyma pozycję lidera. Twierdzę to obiektywnie - grafika jest ważna, ale nie najważniejsza. PS2 z wieloma firmami tworzącymi na nią gry "de redę". Xbox też nie wymięknie, lecz nie ma szans wyprzeć z pierwszego miejsca Czarnuli [...]" Rahu, Łódź

Choć wszelkie znaki na niebie na to wskazują, może być różnie. X tak na dobrą sprawę dopiero raczkuje, choć zapowiedzi elektryzują, a GameCube – żadna to nowość. Trafia w ściśle określone gusta i dzięki odpowiednim zabezpieczeniom antypirackim raczej nie zejdzie z tegoż światka (czy wiesz, jaką kasę robi NINTENDO w KKW?). Za miesiąc X będzie w Europie i zobaczymy, co się będzie działo.

WINNERS DON'T USE DRUGS!

"[...] Coraz częściej zauważam wśród kumpli, że "jarają" podczas grania, piją (i bynajmniej nie chodzi mi tu o piwa) oraz ćpają. Nie wiem, co o tym sądzić – z jednej strony każdy mówi "k***a, ale ja jestem hardkor, patrzcie na mnie, ale ze mnie masiehhhhh!!!", a z drugiej kolesie są po takich sesjach w coraz to większym dole, spadają im oceny itd. Większość z nich to kolesie z tzw. "porządnych rodzin" – wiesz, standard: fajne mieszkanko, komp, PSX, 80 pirelów, malutki stosik gazet na biurku, komórka za 800 zeta itd. I pomimo dobrego wychowania – robią to! Przecież to jawne samo-unicestwianie. Wszystko przez złe towarzystwo – wystarczyło kilka miesięcy, aby porządni kolesie zamienili się w zwykłych meneli. A później w "Pod Napięciem" koleś się dziwi, że któryś tam z kolei koło z "porządnej rodziny" popełnił samobójstwo. Przecież on miał świetnych kolegów itd! (...) Co sądzisz o piciu i ćpaniu podczas zwykłego grania celem udowodnienia innym swojego kozactwa? [...]"

Ćwikus, Piekary Śląskie

Zacznijmy od tego, że używki są złe z założenia, nieważne, w jakich okolicznościach przyjmowane. Ja mam na karku "swoje", dorosły jestem od dawna i za swe czyny odpowiadam, ale nikogo do libacji nie nakłaniam. Co się tyczy ćpania, to "Winners don't use drugs!" – maksyma DIGITAL ILLUSIONS to podstawa. Na postawione przez Ciebie pytanie odpowiadam: szpanerstwo w postaci palenia szlugów, coby laskom z klasy zaimponować, ew. szpanowanie nową furą przed kawiarnią uważam i zawsze uważałem za małe zachowanie, niewarte komentarza.

ALLELUJA!

"[...] Idę kiedyś ulicą we Wrocławiu, nagle mnie coś – tak z góry – OŚWIECIŁO. No, to ja szybko biegnę pochwalić się kolegom, co mi się przydarzyło. Biegnę, biegnę, nagle się wywróciłem i rozbiłem kolano. Spotkałem kumpelę i mówię do niej, że mnie oświeciło, a ona na to: "to napisz o tym do gazety". Więc piszę... [...]"

Storm, Wrocław

Przepraszam, nie nadążam za Twym tokiem myślenia. W czym tkwi problem...?

HACKER;)

"[...] Czy są jakieś programy, dzięki którym mógłbym stworzyć własną prostą gierkę na PS one (nie chodzi mi jednak o coś w stylu RPG MAKER), bądź "zmodyfikować" oryginalną grę? Miło by było pograć z kumplem np. w MOH2 w trybie Cooperative, którego w grze nie ma, albo wlać więcej oleju do głowy botom z QUAKE'a. (...) Jeżeli nie ma takiego softu na Szaraka, to czy chociaż istnieją odpowiednie programy na DeCeka (dla mnie jedyna realna alternatywa)? [...]"

Krzysiek, e-mail

Moja rada jest następująca: w grach konsolowych to możesz

WŁADCA MARIONETEK?
TUPTUP
OBIJAMY SIĘ CO?
FONG
ALE... JAK...
AAAAAA!!!
OSZOLO-ŁEŚ?!
ŁOJ JAK BOLI, ŁOJ JAK BOLI
HE HE HE...
O, JAAAA!
PIERD!!
TRZASK
WRACZAJ TU ŁO TRZE!
UWAGA NA KABEL
PEK!
HOPLA
TUP TUP TUP

pogrzebać co najwyżej w pudełku z instrukcją. Ale nieźle kombinujesz... Chciałbyś stworzyć tryb Cooperative w drugim MEDALu? Hiehie! (...) Nawet gdyby istniała taka sposobność, grzebiąc w grze tym samym byś łamał prawo.

BABA SIĘ ODGRAŻA!

"[...] Drogie Redakcjo! Mam 17 lat i młodszego o rok brata, który jest maniakiem gier konsolowych. Od dłuższego okresu czasu kupuje on PSX EXTREME i zarywa noce, aby Was czytać (bo w dzień miesza cały czas w gry). Prawie codziennie przychodzi do nas kolega, który również uwielbia grać na konsoli i kupuje każdy numer PE. Przez cały czas gra on z moim bratem (...) Pewnego razu, gdy kumpel grał z moim bratem, siedziałam na wersalce i modliłam się, aby jak najszybciej przestali. Za każdym razem, gdy coś do nich mówiłam, nie odpowiadali mi, ponieważ byli zajęci graniem. Zwyczajnie mnie olewali. Koło mnie leżało Wasze czasopismo, więc aby zabić czas - wzięłam je do ręki, żeby poczytać, jakoś zabić czas. Szybko przekartkowałam PE, nabijając się po drodze z różnych dziwnych postaci z gier. (...) Kupowałam już wiele różnych czasopism i żadne nie było tak na luzie jak PSX EXTREME. Świetnie się Was czyta i przy tym można się nieźle uśmiać. Od czasu gdy po raz pierwszy wzięłam do ręki PE, przestałam się nabijać z gier na konsole. Z biegiem czasu sama zaczęłam w nie grać i z zawziętością czytam Wasze recenzje (...) Czytając PE, wkurzały mnie wypowiedzi Czytelników, że dziewczyny nie powinny i nie potrafią grać na konsoli. Chętnie bym tutaj wygłosiła dłuższą mowę na ten temat, lecz musiałabym zahaczyć o sprawy feminizmu i równouprawnienia kobiet, a wtedy całkiem odbiegłabym od tematu. Powiem więc krótko. Przecież w ostatnim - zorganizowanym przez Was podczas EP2 - turnieju TEKKENa zwyciężyła dziewczyna. I kto tu jest lepszy!)? (...) Jeszcze do dziś mój brat czasami śmieje się ze mnie, że kiedyś ostro krytykowałam wszystkie gry na konsole i Wasze czasopismo, a teraz sama stałam się maniaczką gier i zawziętą czytelniczką PSX EXTREME [...]"

Monika, Legnica

Jak głosi mądre przysłowie, Bóg cieszy się z każdego nowego członka śpiewającego w chórze. A swoją drogą, żadna to nowość, że jak już go raz weźmiesz do ręki, to pragniesz brać go tak często, jak to możliwe. Oczywiście mowa o miesięczniku PSX EXTREME.

Niezdrowe gry komputerowe

Częste granie na tzw. play stations może powodować u dzieci chorobę zwaną „syndromem drgającego ramienia” – mówią eksperci. Przytaczają przykład 15-letniego chłopca, który z powodu bolących dłoni przez dwa lata odwiedzał szpital w amerykańskim mieście Ormond. Dłonie chłopca przybierały nienaturalnie biały kolor i drastycznie puchły, kiedy były narażone na działanie chłodnego powietrza, a stawały się czerwone i bolesne, kiedy było ciepło. - Chłopiec spędzał ponad siedem godzin dziennie grając w gry komputerowe - mówi Galvin Cleary, lekarz z dziecięcego szpitala w Ormond. Najbardziej lubił właśnie tzw. play stations. Objawy miał typowe dla syndromu ■

PARTNERKI SZUKAM!

"[...] Mam 16 lat, jestem uczniem i Graczem (...) Oczywiście od jakiegoś czasu oglądam się za babami (rodzice ze mnie leją, ale co tam!), jednak żadna mi nie pasuje. Dlaczego? - spytacie. Dlatego, że chcę poznać dziewczynę, która by ze mną chętnie pograła np. w TEKKENa [...]"

Jakub Wisła

Po pierwsze - pozdrów Adama. Choć z grubsza mam w poważaniu jego występy, tak 'szczeniaczek' za godną postawę należy mu się jak najbardziej (...) Szukasz dziołchy, która by z Tobą szarpnęła w TEKKENa zamiast wspólnie do kina wy-

GŁUPIO-ŚMIESZNE TEKSTY CZYTELNIKÓW

[Playmen] (zachowano oryg. pisownię - kor.)

(...) Błagam, przekonajcie moich rodziców, że konsola nie może uszkodzić i że granie w nią średnio po 10 h dziennie to norma (...)

(...) Nie zabijcie Mr.Scary... on jest spoko! (...)

(...) Gram jak żrę i gram jak formuję figurkę z [illegible] (...)

(...) Cześć HIV! Mam dla ciebie 2 listy. Uważnie przeczytaj, a potem podgrzej nam pokój (...)

(...) Czy Kmm wybierze się z misją pokojową do Kosowa? (...)

(...) Chciałbym zamówić numery archiwalne, ale boję się, że nakręcie mnie w butelkę tak jak to zrobiła firma gazeta o PlayStation (wysłałem kopertę wraz z przekazem, czekałem już pół roku a gazety chyba listonosz Edzio zeżarł!) (...)

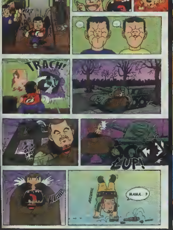
(...) Kupuję sobie PS2 w Niemczech i cieszę się, że zrobiłem z Sony Poland w konia. Niech się pocałują w swój niedomyty kuper (...)

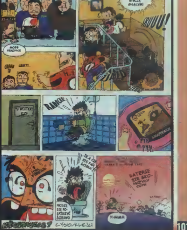
(...) [illegible] GTA2 [illegible] (...)

(...) Kolo, jeśli uważasz, że facet grający w RPGi jest tępakiem [illegible] to się mylisz. Z gorsza mogę napisać, że facet grający w RPGi jest pedałem (...)

(...) HIV a tak między nami graczami. Nie martw się, że nie masz dzieci. Ja też ich nie posiadam i jakoś żyję (kolo ma 16 lat - przyp. pLnY) (...)

Miłosz, czyś Ty chciał Nas wystraszyć? Znamy Twój adres :) Szeroko się tam do Ciebie wybiorę, bo też w Gliwicach rezyduję.

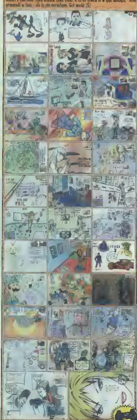

OOO!
TY GŁUPKU!!
GONG
TRACH!
ŁUP!
MAMA...?



Nieustający kankurs na...

Najładniejszą kopertę

Burdel się porobił niemiłosierny. Jedni podsyłają prace na nowy, drudzy na stary quest. Oprócz tego przychodzi sporo prac "nie na temat". Rysujcie zatem co chcecie. Koniec z questami. Będę oceniał tylko efekt. A co do efektu to w tym miesiącu - efekt przerósł w ilość - ale ja nie narzekam. Gut weki [Ś]



Pady dla: Pawła Maciejczuka z Wałcza i Roberta Kępy z Rudy Śląskiej

PCHLI TARG

Sprzedam konsolę Sega Saturn + zwykły pad SEGA + pad analogowy SEGA + pistolet SEGA + gry: [illegible], FIGHTERS MEGAMIX, GALACTIC ATTACK, NASCAR '98, NBA LIVE '98, ROBOTICA, STAR FIGHTER, STRIKER '96, [illegible] COP 2, VIRTUA FIGHTER 2, VIRTUA RACING. Zestaw USA + konwerter napięcia + okablowanie. Stan dobry. Cena do negocjacji, ew. zamiana na Game Boy Advance. Tel. 0601 33 12 03, Tomasz

Sprzedam konsolę PSX (SCPH-9002) + 2x Dual Shock + zwykły pad + 2x Memory Card + kierownica PS TokioTurbo + 30 gier. Cena: 700 zł. Tel. 0692 21 96 51

Sprzedam/zamienię konsolę Dreamcast (ew. gwarancja) + 25 gier + VMU [illegible] bloków + kabel RGB + konsola Game Boy Advance z 3 grami - na PlayStation 2. Tel. 0600 224 324

Sprzedam konsolę PSX + 2 pady + 2 VMU [illegible] + "pistolet" + 12 gier. Kupię PS2. Tel. 0601 [illegible] 422

Sprzedam konsolę Game Boy Advance (stan idealny, gwarancja + pudełko). Cena: 310 zł + TONY HAWK'S 2 na GBA - [illegible] Tel. 0504 519 311

Sprzedam konsolę [illegible] + 2 gry [illegible]. Cena: ok. 200 zł. Tel. [illegible] 277 359

Sprzedam [illegible] (stan idealny), cena: 220 zł. Tel. [illegible] 179 764 Robert

Sprzedam [illegible] + [illegible] (stan b. dobry), cena: 250 zł. Tel. 0499 28 69 05 Tobiasz

Sprzedam kierownicę TsunTurbo, cena: 150 zł. Tel. (0-prefiks-24) 252 25 49 Kamil

Sprzedam Action Replay 2 v. 3.6 (nowy). Cena: 80 zł. Tel. (0-prefiks-15) 42 57 094, pytać Bogdan

Sprzedam GT3 (PS2) na 130 zł. Tel. (0-prefiks-87) 21 49 35 [illegible]

Sprzedam [illegible] Tel. 0601 175 157

Zamienię GT3 na Memory Card do PS2. Tel. 0192 28 77 92, Jacek

Sprzedam grę MAX PAYNE (PS2) za 180 zł, ew. wymienię na [illegible] + Memory Card do PS2. Tel. 0503 34 12 46, Dawid [illegible]

Sprzedam gry do PS2: [illegible] (100 zł/szt.), a także RIDGE RACER 5 (95 zł). Tel. (0-prefiks-83) 371 54 59 Andrzej

Sprzedam grę DEAD OR ALIVE 2 (PS2), cena 100 zł. Tel. 0505 11 45 67 Krzysztof

skoczyć? Czy Ty się dobrze czujesz? Zacznie się od TEKKENa, a na brudem porastającym mieszkaniu i płaczących z głodu dzieciach skończy. Hiehie! Żarty żartami, niemniej proponuję Ci od razu walnąć sobie w łeb sporych rozmiarów młotkiem, bowiem takich samic ze świecą szukać. Życzę wytrwałości w postanowieniu.

JOGURT PAN!

"[...] Będziecie płacić za moje leczenie psychiatryczne, bo się uzależniłem od PE. Dobrze mi z tym nałogiem - codziennie czytam Waszą gazetę. Ale ja nie o tym chciałem. Opowiem Wam historię walniętego pecetlerza, tym pościem jestem ja. Kiedyś napaliłem się na Pleja i postanowiłem na niego zbierać forsę. Po około pół roku uzbierałem ciężko wyżulone pieniądze i kiedy miałem się wybrać do sklepu, matka przeprowadziła ze mną poważną rozmowę o tym, że kasę, którą chcę wydać, wyrzucam w błoto i stało się, mama dała mi resztę forsy i tydzień później na moim biurku stał nowiutki kaflowy piec, w którego ładowałem dużo forsy na głupie dopałki, aby ładnie grzały podczas zabawy. Potem zacząłem kupować PE. Wkrótce zapragnąłem PS2. Podjąłem radykalne kroki: sprzedałem swojego pieca, na przekór mamie (ledwo co przeżyłem). Cena PS2 miała wynosić ok. 1200 - 1500 zł, a ze kompa dostałem właśnie 1500 zł. Z bananem wymalowanym na ryju poszedłem do supermarketu po 'drugiego Pleja' i... napis na tablicy informował mnie roz***** na amen 2700 zł. Myślałem, że się za****** jogurtami truskawkowymi z półki nieopodal!!! Wróciłem do domu ze zwieszoną głową - nie miałem Pleja ani pieca. Pozbierałem się dopiero po 2 tygodniach, zdesperowany poszedłem na kurs prawa jazdy i do dziś czekam na forsę (za dwa miechy kończę 18 lat i pieniądze wpadną) (...) A morał z tego taki: nie stawiaj jogurtów obok konsoli! [...]"

Retro, e-mail

Krótko mówiąc: wyfrajerzyłeś się, zostałeś z ręką w nocniku, zapodałeś zonke, pełnąłeś gałę. Ale... czy aby do końca? Jak głosi plotka, cena PS2 była w Polsce sztucznie zawyżona. Odpowiedzialni za ten stan rzeczy dostali bęcki "z góry". Cóż to jednak za pocieszenie, skoro tysiące Graczy dostało tak potężnego pieskecza?

BĘCKI

"[...] Ludzie, ja wasz k***a, nie rozumiem. Twierdzicie, że tworzycie czasopismo multiplatformowe i coś tam niby o tych "innych" konsolach piszecie. Piszecie też, że na pierwszym miejscu stawiacie konsole SONY i dobrze, niech i tak będzie, każdy ma prawo do wyrażenia swojego zdania. Ale jak już się k***a nastawiacie na to, że o innych konsolkach będziecie pisać, to róbcie to, k***a, w profesjonalny sposób, a nie ch***lę odstawiacie. Nie chodzi mi o to, żeby Was totalnie zbluzgać, bo gazetkę macie całkiem niezłą, ale to, co robicie np. GameCube'owi, to już jest, k***a, totalne chamstwo. Po pierwsze to, k***a, niusów załatwiecie w ciągu miesiąca tyle, co ja z jednej stronki w tydzień mam. Po drugie to, k***a, pozdrowienie dla ciotki, która Wam Cube'a załatwia. Mój ojciec załatwił Cube'a w NY w dniu premiery. Po trzecie to {zapomniałeś o "k***a" - przyp. kor.} czemu się tak do NINTENDO dop*********le??? Czemu tak k***a ściemniacie??? Co Wam NINTENDO zrobiło? (...) Ruszcie swoje ciowiane d**ska i napiszcie coś sensownego. [...]"

Madman, e-mail

No k***a, sam nie wiem, cóż sensownego zam jest w stanie napisać w obronie PE:) Spróbuję. Podejście do NINTENDO to kwestia indywidualna. Jak zapewne zauważyłeś, każdy zg(Red.) wyraża swoje opinie, pod którymi się podpisuje, tym samym odcinając się od opinii tzw. ogółu (bo w tłumie człowiek czuje się bezpiecznie). Nie podoba mi się styl "N" - piszę o tym, nie podoba mi się X - piszę o tym, nie podoba mi się SONY - piszę o tym, nie podoba mi się fakt, że CRAZY TAXI 3 zostanie X-clusive'em - piszę o tym, nie podoba mi się MGS2 - piszę o tym. I tu Cię popieram: każdy ma prawo do wyrażenia własnych opinii, więc k***a, spasuj, gdyż zaprzeczasz sam sobie.

NOWY

"[...] Prawdę powiedziawszy, wcześniej nie kupowałem PE, pierwszy numer jaki nawinął mi się pod rękę to "styczeń 2002". A skusiłem się dlatego, że wyczytałem na Sieci sporo pochlebnych opinii: luźne klimaty, bez komerchy, równi kolesie, którzy rozumieją problemy szarych Graczy:) I nie zawiodłem się!!! Trzymacie klimę. Jest jednak małe 'ale'. Nie wiem, czy ta dzisiejsza młodzież jest taka, jaka jest (czy może tylko mi się wydaje), że kiedyś bardziej szanowało się ludzi. Jak czytam 'Listy' czy "Forum" (na Waszej WWW), aż mi się niedobrze robi, że tyle gówniarzy kinie na Was na PE etc. Na pewno jest to spowodowane Waszym luzackim klimatem w piśmie, ale szacunek powinien być - i tyle. [...]"

???, e-mail

I Ty się dziwisz, że ludzie do nas lgną jak muchy do kału? Wszak nie ma to jak "swoje chłopy", nieprawdaż? A czytałeś kiedyś 'Listy', w których gość by odpowiadał na wszystko tylko nie na temat...? Gulp!

MR. SPRZEDAWCA

"[...] Piszę do Ciebie, pierdzący swoim okrutnie owłosionym zadem oszołomie, bo nie mam się komu wyżalić. Dziękuję Wam za kilkuletnie tyranie przy tak niewiarygodnie po*********ym i tryskającym zewsząd idiotyzmem piśmie, które jest dla mnie idealne do czytania w 'świątyni skupienia'. BTW, jeszcze będąc szczeniakiem, ubiegałem rodziców, aby kupili mi konsolę. Nic o nich (konsolach) wtedy nie wiedziałem i pragnąłem Saturna, bo bardziej mi się podobał (po prostu uwielbiam kolor czarny). Mr Sprzedawca w sklepie powiedział rodzicom, że lepiej kupić PSX'a, gdyż ma lepsze gry i blablabla. I co? I dostałem PSX'a. Dopiero później dowiedziałem się, że to szare pudełko tak rajcuje (...) Aż tu pewnego dnia pojawił się 20 numer EXTREME'a, a w nim Wasze wizje na temat gier na PS2. Kopara opadła mi do kolan i mało się nie spuściłem podczas czytania. Pamiętam doskonale taką wizję, że grając w jakieś mjdy 'przed szkołą' będzie można spojrzeć na zegarek kierowcy, aby zorientować się, czy się nie spóźnimy! (...) Nie ma to jak rozwalić się na podłodze z padem w łapach (ewentualnie w zębach), wlepić ryj w TV i delek

Krzyżówka - rozwiązanie

Wow! Przyszło prawie 100 kartek! W dodatku kilku Czytelników znalazło błąd w haśle (Kto wie, o co chodzi, ten... wie). [illegible] "krzyżówkę" wymyślił "mistrz" [illegible]. Pierwsze hasło to LEGEND OF THE GOBBOS - chodziło oczywiście o grę CROC, drugie hasło: FINAL RESISTANCE - to z kolei podtytuł gry C-12. I zazwyczaj tak [illegible] odpowiedzi [illegible]. Obiecuję: Za miesiąc zamieścimy następną krzyżówkę, więc [illegible] wygrać w pierwszym podejściu, będzie miał drugą szansę. Oto lista nagrodzonych: Wojciech "Kuna" Kluża z Dębnicy, Krzysztof "Kyo" Tamera z Kalisza ([illegible]), Dariusz "Bhaker" Błażejczyk z Warszawy i Krzysztof "Kuli" Bijuton z Oświęcimia ([illegible] na CeDeki). Gratulacje!

tować się czystą cioranką. Pozostało mi schwytać wujka Ladena i za pieniądze, które bym za to dostał, kupić PS2. Pewnie myślisz "skończ pie*****ć, zacznij mówić", a więc kończę. Transmission komplilet [...]"

Gustaw Wrocław

Ja tu widzę kompletną kopę bardziej czarne jest Czarnula) czy X ? No, jak uważasz? Co się tyczy Saturna gdyby tylko ten system nie padł na ryj, to kto wie jak by dziś wyglądała sytuacja na rynku gier wideo. Bądź tak wspaniałomyślny aby w geście podzięki postawić Mr Sprzedawcy (cóż za idiotyczne ksywa!!!) browca

ROBALE...

"[...] HIV czy w obecnym stadium nie powinieneś nazywać się AIDS? [...]" Leszek, e-mail

Freddie M nosił HIV a kopę lat, zanim ten przeistoczył się w AIDS, ja zaś swoją ksywkę noszę na karku od zaledwie... o chorerka! Toż to 10 lat jak w facjatę strzelił! Nic to, robaki już ślą mi wiadomości, abym się "kitnął", bo chcą dokończyć śniadania (

PS2 I MONITOR

"[...] Czy istnieje możliwość podłączania PS2 do monitora komputerowego i czy warto, a jak tak - to co trzeba dokupić? [...]"

Wojtek e-mail

KiLu odpowiada: Owszem można. Potrzebujesz tylko VGA Box - stosunkowo drogiego (ok. 150 zł) urządzenia, które zmienia sygnał z konsoli na "zrozumiały" dla monitora. Niestety jakość uzyskanego w ten sposób obrazu jest co najwyżej dość dobra i nie da się jej porównać do obrazu na średniej klasy telewizorze podłączonym do konsoli kablem RGB lub S-VHS. Kolory są wystarczająco jaskrawe, jednakże efekt psuje niska rozdzielczość (poniżej 600 linii) oraz bardzo męczący efekt "migotania" spowodowany krótszym niż w TV czasem świecenia pojedynczych punktów obrazu. Z drugiej strony obraz jest bardzo ostry i wyraźny, więc jeśli nie masz w pokoju telewizora, powinieneś się bliżej przyjrzeć temu urządzonku.

DRIVERY

"[...] Czy są dostępne jakieś nowe sterowniki dla PS2? Gdzie konsole poprzez tryb diagnostyczny miały by uaktualniać np. sterownik DVD. Słyszałem, że razem z oryginalnym pilotem SONY do DVD jest dołączona płytka, która aktualizuje wersję DVD i jest przez to dostępne np. przybliżanie obrazu itp. Czy można kupić inne płytki do aktualizacji? [...]"

Karol e-mail

KiLu odpowiada: Oj, chłopie, pokręciłeś) Zacznijmy od trybu diagnostycznego - nie służy on do wgrywania nowego firmware, lecz.. do automatycznej kalibracji lasera DVD (i nie tylko zresztą). Twórcy PS2 nie przewidzieli możliwości bezpośredniego aktualizowania oprogramowania, dlatego też zajmujące nieco ponad 2MB drivery, które dostajesz z pilotem, wgrywasz na Memorkę. Co ciekawe, najnowszy model PS2 tego nie wymaga, gdyż odpowiednie wersje sterownika (v.2.1) zostały fabrycznie wgrane do jego wewnętrznej pamięci. Niestety płytki z driverami nie można kupić oddzielnie, a jeśli nawet wgrasz sterownik na kartę, to niewiele Ci to da, ponieważ niektóre z nowych opcji dostępne są wyłącznie poprzez pilota.

ROZTERKI

"[...] Na wstępie zaznaczam, że nie mam konsoli, posiadam jedynie komputer. Planuję w najbliższym czasie kupić jakąś konsolę, ponieważ szkoda mi już ładować kasę w komputer. W związku z powyższym mam do Was parę pytań odnośnie konsol PS2 i Xbox (bo którąś z nich chcę nabyć). 1> Ile szacunkowo będzie kosztować Xbox w Polsce? 2> Ile mogą kosztować oryginały na Xboxa? 3> Jak Xbox zachowuje się z kopiami oryginałów (potrzebne są jakieś przeróbki czy coś podobnego?)? 4> Którą konsolę Wy preferujecie, patrząc pod względem powstających obecnie gier? [...]" Bynio e-mail

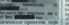
Słuszna decyzja, brachu. ad 1> W chwili gdy piszę te słowa, Xbox wciąż nie miał premiery w Europie. Oficjalna cena X-a nie jest póki co znana, jednak - jeśli wierzyć przeciekom stąd i zowąd - cena pudełka Billa nie powinna przekroczyć 2 tys. złotych (ok. 1800 zeta). Dużo to czy mało - trza ocenić wg własnego budżetu i poczucia wartości hiahie! Proporcjonalnie X będzie kosztować na starcie znacznie mniej niż PS2, z drugiej strony - w przeciągu kilku miesięcy cena powinna się ustabilizować. Sprawa jest wciąż otwarta, nie tak zaś odległa przyszłość rozwieje wszelkie wątpliwości. ad 2> W tej kwestii nie ma co liczyć na miłą niespodziankę - gry będą kosztować niemało, bo ok. 250 zeta. Bez komentarza. ad. 3> Póki co, zabezpieczenia X-owych gier nie zostały złamane, pirackie kopie nie są osiągalne (czyt. nie istnieją). ad 4> Wg mnie na razie rządzi PS2, na drugim miejscu plasuje X-a, GC okupuje ostatnie miejsce w rankingu Next-Genów. Podobne stanowisko przedstawia zdecydowana większość zg(Red.)ów.

FIGA

"[...] Mam problem z moimi starymi, a mianowicie, jeśli wierzyć im w to co mówią, to miałbym już 4 Plejaki, 2 Game Boye, 1 GBA, 3 PlayStation 2 i jednego kompa. Czyli - po prostu - obiecują mi, że coś dostanę, a nagle "tego dnia" jakoś dziwnie nie mają kasy (a stary przedwczoraj zarobił 5 tys., nie?). Np. w wakacje miałem dostać GBA, ale moi rodzice rozmyślili się, twierdząc, że za ty dzień kupią mi PS2. Za tydzień powiedzieli mi, że lepiej będzie dokonać zakupu na raty, więc za miesiąc, bo wtedy się kończą raty za meble. Za miesiąc mówią, że znowu nie ma kasy, więc... za miesiąc. Po upływie kolejnego miesiąca stara powiedziała mi, że za dwa miechy wywiadówka i dopiero jak zobaczy moje oceny, to mi cokolwiek kupi. Po wywiadówce powiedziała, że mam za dużo "pał" i nic mi nie kupi (I bardzo słusznie postąpiła!). I jak zwykle nic nie dostałem ( ). Mój kolega pyskuje do swojej starej, a ona mu pleca kupiła (dwa dni przed tym dowiedziała się, że nie zdał). Czy to jest sprawiedliwa? [...]"

Łukasz Olsztyn

Nie bluźnij, bluźnierco! Chciał byś przeczytać podobne farmazony napisane przez swojego dzieciaka? Albo jesteś skończonym kabotynem, rozpieszczonym ćwokiem lub lawusem (a weź się do roboty/książek!), albo rzeczywiście starzy przeginają pałę (nie mnie rozstrzygać spory rodzinne, od tego są sądy...). Choć jeszcze nie dorobiłem się małych HIViątek, to już mniej więcej wiem, jak je będę wychowywać: twardo ("zasłużysz na nagrodę, to ją dostaniesz"). Potomstwa nie można rozpieszczać, bo dresiarze z nich wyrastają! Powołujesz się na przykład swojego kumpla, który choć jest tumanem, to jednak w nagrodę dostał plece. Stary, nie zaczaiłeś, że dostał go za karę? Hiehie!



■ [illegible] Tel [redacted]
■ Sprzedam stacjonarną [illegible]
[redacted] zł
■ Symulatory video [illegible]
[illegible] Tel [redacted]

Zeskanowane ogłoszenie nadesłał Paweł z Ostrołęki. Dzięki!

MEDIA

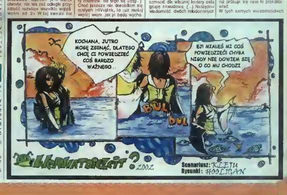
"[...] Jak zapatrujecie się na problem zabójstwa na tle konsolowym, do którego niedawno doszło? Sprawa została rozdmuchana przez media, moim zdaniem w krzywdzący dla nas, Graczy, sposób. [...]" Baca, Oświęcim

Na ten temat odpowiada **Brodek**, przy okazji krytykując media i prywatę szerząc:

"Jestem na najlepszej drodze do totalnego bojkotu telewizji. Bo nawet w renomowanych serwisach informacyjnych zaczynam wysłuchiwać rzeczy, które są przedstawiane tendencyjnie i bez obowiązującej w mym mniemaniu rzetelności. Ostatnio mogłem się przekonać, w jak różny sposób można nazwać handel informacją. Kto się zorientował, do czego piję - gratuluję, pozostali jeszcze do takich kwestii widocznie nie dorośli. Z pełną odpowiedzialnością tu stwierdzam - jest to proceder naganny i bez wątpienia godzien potępienia, ale sam w sobie nie jest przestępstwem. Bo takie jest prawo i już. Tymczasem bez żadnych dowodów, na podstawie pomówień zrobiono z tego sprawę kryminalną. Podkreślam raz jeszcze, jeśli to prawda - karać z całą surowością, ale na miłość boską, nie można uprzedzać wyroków sądowych i szmacić dla własnej kariery całą grupę zawodową. (...) Następna wiadomość: dwóch młodocianych zwyrodnialców zabija kolegę, bo nie oddał konsoli PlayStation 2 w terminie. Do tego grobowy komentarz o zwichnięciach psychicznych wynikających z grania i pokazywane przez cały czas jego trwania fragmenty FPP shootera. Wniosek jest jeden - każdy Gracz to potencjalny zabójca, zwyrodnialec i degenerat umysłowy. Gdy mowa o śmierci tysięcy ludzi podczas ataku terrorystów na Nowy Jork, dominuje komentarz smutny, przejmujący, refleksyjny i nie może być inaczej. Ale dlaczego gdy mowa o zabójstwie jednego chłopca, zmienia się komentarz na podburzający ludzi nastawionych przeciw grom: RODZICE, CHROŃCIE SWOJE DZIECI, NISZCZCIE KONSOLE, zdaje się krzyczeć prowadzący serwis półanalfabeta. A może wystarczy zainteresować się po prostu hobby swojego dzieciaka? Ta sytuacja to dramat, ale sposób jej prezentacji przez media jest również tragiczny. A potem jadąc w pociągu słyszę, że gry uczą zabijać. Zaraz po tych komentarzach ta sama stacja prezentuje program, w którym ludzie piorą się po mordach w wersji live i naprzeciw faceta trenującego od lat sporty walki staje dzieciak nie mający o tym zielonego pojęcia. I to już jest OK!?

W krajach anglojęzycznych mają na tego typu zjawiska doskonałe określenie: "cheap propaganda". Objęło nim całą grupę doniesień odwracających uwagę społeczeństwa od spraw istotnych za pomocą spraw niosących w sobie duży ładunek emocjonalny. Bo tak naprawdę im głupsze społeczeństwo, tym łatwiej nim rządzić. A propos, gratuluję reformy szkolnictwa. A nasze naprawdę potrafi dać czadu. W ogóle debaty sejmowe gwarantują nam poziom niektórych polityków, którzy trafili do parlamentu prosto z ulicy bądź żenująco durnych programów telewizyjnych. A właściwie to nie trafili tam sami, to MY ich tam umieściliśmy. Świat się z nas śmieje, moi mili. Nasza wiarygodność w Europie jest znacznie mniejsza, niż próbuje się nam to przedstawić.

W tych samych wiadomościach


KOCHANA, JUTRO MOGĘ ZGINĄĆ, DLATEGO CHCĘ CI POWIEDZIEĆ COŚ BARDZO WAŻNEGO...
BUL
BUL
EJ! MIAŁEŚ MI COŚ POWIEDZIEĆ!! CHYBA NIGDY NIE DOWIEM SIĘ O CO MU CHODZI
WERHATOIEZCIT? 2002
Scenariusz: KLEJU
Rysunki: HOOLIGAN

słyszę, że emerytura w Polsce będzie w granicach 50% ostatniej pensji. A i to nie do końca pewne, bo ZUS trzeba jeszcze zdążyć skomputeryzować. Jeszcze lepszy komentarz do tego wyłapał Ściera: otóż spikerka powiedziała, że w związku z tym emerytów już nie będzie stać na zagraniczne wojaże.

Najlepsze zostawiłem sobie na sam koniec. Otóż aby wyegzekwować opłaty abonamentowe RTV, będą nam wysyłać do mieszkań kontrolerów. Taki kontroler ma ponoć wchodzić do domu i sprawdzać, czy nie mamy w nim aby telewizora. Jeśli dobrze się orientuję w niuansach polskiego prawa, to nawet policja, aby do mnie wejść bez zaproszenia, musi mieć nakaz prokuratorski, a taki kontroler po prostu zapuka, każe otworzyć i co? Myślicie, że wejdzie? Znów powołam się na anglosasów: my home is my castle. A ja już taki jestem, że cenię sobie prywatność, nie lubię domokrążców i z reguły lubię być uprzedzany o wszelkich wizytach. Idąc dalej, taki kontroler mógłby sprawdzić na przykład, czy aby moja konsola jest nie "modyfikowana" w stronę większej grywalności" i czy czarne płytki są aby nie wytarty od spodu. Stąd już naprawdę tylko krok od państwa policyjnego. Wyczerpałem temat."

AMBITNI!!!

Hmm, dzięk za nowe prace. Sporo się Was kupa "ambitnych" zrobiło. I dobrze, ale kilka rzeczy muszę Wam jeszcze przekazać.

1. Dobrze by było, gdyby teksty oscylowały w granicach 3–4 tys. znaków!!! Jak będą za długie, to nie pójdą do druku (w całości), bo mi się nie chce ich skracać – poza tym zaraz byście się pluli, że uciąłem najlepsze fragmenty.
2. Nie proście mnie w mailach o to, bym komentował Wasze prace prywatnie (Hi Kuba!!) – nie mam na to czasu, poza tym od tego jest właśnie ta rubryka.
3. Postanowiłem dać ostrzeżenie wszelkiego rodzaju analfabetom i innym podwórkowym cwaniakom, którym się wydaje, że potrafią pisać i nadają się do pisma o konsolach. Chciałem Wam wydrukować list takiego jednego [illegible] – ot tak dla śmiechu, ale na razie zrezygnowałem. Nie potrafisz pisać? Nie masz pomysłów? Super!! Weź udział w konkursie "wykrzywiary". Ogólnie jednak większość prac jest raczej spoko, tylko mam prośbę: może byście tak trochę wykazali się wiedzą, a nie tylko nawijali o ogólnikach, co?

Polemika

IDEALNY GRACZ?

Dostałem ciekawy tekścik od gościa o ksywie Caleb (jeśli dobrze rozczytałem), w którym to autor przeprowadza klasyfikację Graczy. No, wiecie: od lamera po hardcore'owca, od zera do superbohatera) itd. Ale nie to jest najciekawsze. Caleb wpadł na pomysł stworzenia swego rodzaju dekalogu Gracza, czyli co Gracz powinien, a czego nie powinien robić. Postanowiłem omówić po kolei to, co wymyślił, i trochę z nim podyskutować. Przy okazji czekam na Wasze propozycje dekalogu – może razem uda nam się wymyślić jakieś optymalne zasady. Oczywiście dla jaj, bo przecież nikt nikomu niczego nie może nakazać.

1. Pomagaj "beginierom" (początkującym – przyp. Dz.) – pamiętaj, że kiedyś sam nim byłeś. Staraj się im podpowiadać

Okej, nie ma się czego czepnąć. Tylko nie za bardzo kumam, co tu im podpowiadać? Gry to nie jest jakieś na maksa trudne zajęcie... Poza tym, jak ja zaczynałem, to najbardziej mnie wpieniali właśnie tacy "dobrzy wujkowie", co to zaczynali mi podpowiadać, a potem to niby na chwilę brali pada, "żeby coś mi pokazać", a potem to mogłem iść na spacer. Szczególnie w salonach obowiązywała taka zasada – wszyscy bywalcy grali za Twoją kasę i jeszcze kazali Ci się cieszyć z tego powodu, że masz okazję "uczyć się od lepszych". Z doświadczenia wiem też, że większość początkujących Graczy nie lubi, jak się im podpowiada – ot, względy ambicjonalne. Chcą sobie udowodnić, że sami dadzą radę.

2. Tęp lamerów, nic dodać, nic ująć.

A i owszem – sporo by tu można dodać i ująć. Jeśli chodzi o mnie, to uzewnętrzniłem się w ten temat w tekście "Horoskop dla Rasputina" z numeru 54. Ponoć ziomale Rasputina do dziś szukają mnie na mieście, hehe!

3. Nie używaj kodów ani opisów do gier

Ech, Caleb – daj Ty spokój, co? Po to są opisy, żeby z nich czasem korzystać. Nie mów mi, że nigdy z nich nic nie zerżnąłeś! Może użycie kodów przy pierwszym przechodzeniu tytułu jest głupie, ale później – gdy go ukończysz – to ma sens. Ja jarałem się niesamowicie, kiedy po przejściu FF TACTICS kody dały mi dostęp do przeróżnych ciekawych opcji i ustawień.

4. Staraj się grać we wszystko, od RPG po różnego rodzaju strzelanki i symulatory

Spoko, jeśli komuś się chce, to wporzo. Ale różni ludzie mają gusta... jak nie grają w jakiś gatunek, bo go nie lubią, to nie są przez to gorszymi Graczami. Nawet u nas w Redakcji większość redaktorów ma jeden/kilka gatunków, których nie trawi. Ja na przykład nie cierpię symulatorów wędkarze. Po co mam się zmuszać do czegoś, co mnie wnerwia? Spróbuj namówić Gamera na sesyjkę z rolplejem, hehe, miesiąc w szpitalu masz jak w banku... znieczulenie bonusowo.

5. Zawsze mów, co myślisz. Jeśli bardziej lubisz FIFĘ od ISS-a, to jej broń, jeśli masz jakieś argumenty. Nie bądź jednak fanatykiem, który za wszelką cenę broni swojej ulubionej gry – dla zasady

Tutaj zgoda. Ale widziałem też, jak kończyły się dyskusje o wyższości FIFY nad ISS: na EXTREME PARTY 2 przy "Śmietniku" doszło niemal do samosądu nad grupą "fifkowych" zapaleńców, którzy próbowali przekonać ekipę (rozwścieczonych po odwołaniu turnieju ISS-a) fanatyków produktu KONAMI do tego, że to właśnie EA ze swą serią rządzi. Uwierz mi, Caleb, nie chciałbyś się tam znaleźć. Ogólnie masz oczywiście rację.

6. Staraj się nie obrażać innych konsol, pamiętaj, że jesteś Graczem i grasz we wszystko, na każdej konsoli. Nieważne czy jest to SNES, PS2 czy GC. Każda konsola ma dobre gry. Jak już chcesz się kłócić, to pamiętaj o dobrych manierach.

Hohoho – "dobre maniery" – to Ci wyszło, stary, hehehe! Niech Ci będzie... w sumie masz rację. Jeśli chodzi o obrażanie innych konsol niż własna, to nic na to nie poradzisz. Nie ma kasy na konsolę, to i nie ma tolerancji. To ładnie brzmi: "grasz we wszystko i na każdej konsoli". Jak masz kasę na te wszystkie konsole, to grasz. A jak chcesz PS2, a starzy kupują Ci pod choinkę Pegazusa?

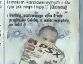
7. Staraj się nauczyć slangu Graczy, prostych skrótów (FPS, RTS itp.) oraz takich słów, jak "ramka" czy "aliasing"

W sumie... czemu nie? Bo ja bym na przykład chciał się dowiedzieć, co znaczy takie słowo "konsola". Kolega mi tłumaczył, ale jakoś nie załapałem. Żartuję sobie. Masz stuprocentową rację. Po to właśnie między innymi HIV od czasu do czasu pisze stosowne słowniczki.

8. I najważniejsza zasada: nieważne, czy jesteś biały, czarny czy żółty, wszyscy Gracze to jedna rodzina. I choć – jak w każdej rodzinie – czasem się bijemy lub kłócimy, to zawsze pozostajemy rodziną

Amen... eee, że jak się nazywasz? Matka Teresa? Wow, powalił mnie ten punkt! Najbardziej podoba mi się moment z biciem w rodzinie... Bo zupa była za słona?

Spoko, fajny ten Twój spis. Trochę się zgrywałem, ale nie bierz tego za bardzo do serca... to tylko jaja ( ). No to tyle na dziś, a w przyszłym miesiącu uderzymy z tematem kontrowersyjnym i starym jak moje trepy ☐ **[Dziadu]**



Dorblę, uczciwego syna 8-ojo przykazań Caleba, a meler wyraźnie na ludzi :)

Konkurs dla ambitnych /publicystyka Czytelnika/

KRYZYS GIER PRZEŁOMU WIEKU

Właśnie siedzę na chacie i gram na swoim piecu (tak, tak, piecu, oprócz konsoli mam w domu PC) w jakąś grę, którą pożyczył mi mój kumpel (nawet jej nie chciałem, wcisnął mi ją na siłę). Powiedział: "Weź tę grę i zainstaluj, jak zobaczysz grafę, to ci oczy z orbit wyskoczą". Wziąłem, zainstalowałem, patrzę – grafika rzeczywiście jest super, ale klimat i cała reszta zasysa. Pytam: "Do cholery! Ludzie, czy w grach najważniejsza jest grafika?". Niektórzy Gracze uważają grafikę za największy wyznacznik oceny danej gry. To nieprawda, że w grach najważniejsza jest oprawa! A co z klimatem, muzyką, animacją (chociaż ta zalicza się do kategorii "grafika"). Jak słyszę rozmowy kolegów, którzy uważają jedną grę za lepszą, bo ta posiada anti-aliasing pełnej sceny (czy coś takiego), to normalnie płakać mi się chce.

Właśnie takie podejście do tematu powoduje powstawanie coraz nowszych konsol, które przerzucają coraz większe ilości polygonów. Pamiętacie, co napisał Dziadu w tekście o Xboxie...? Chłopak ma rację – konsole już nie będą starczały na tak długo. Wcale nie za sprawą szalonego Billa i jego mICROSOFTU, tylko przez takich debili, co to domagają się coraz lepszej grafiki w grach wideo. Ludzie, opamiętajcie się! Pomyślcie, czym tak naprawdę różnią się stare gry od nowych, np. porównajcie GT2 i GT3. Potrzebna będzie Wam do tego recenzja GT3 (PE#49) – zostało w niej dokonane porównanie Audicy z GT2, GT3 i rzeczywistego modelu. Przeczytajcie, co jest napisane pod spodem: "W kwestii dokładności odwzorowania modeli samochodów nie widać żadnej różnicy, przynajmniej pomiędzy GT2 i GT3" – tak napisał w ramach Gamera, na co zareagowaliśmy gromkim śmiechem. Nie wiem, skąd u zg(Red.)ów ten śmiech, bo Gamera dobrze osądził: w kwestii dokładności odwzorowania różnic nie widać. Fura z GT3 ma po prostu więcej polygonów (oczywiście nie twierdzę, że GT3 różni się od GT2 tylko grafą, bo to nieprawda). W trzeciej części GT jest sporo usprawnień, nowe tory, nowe fury, ale większość osób kupujących tę grę robi to ze względu na zajefajną grafikę. Zastanówcie się, czy GT3 byłoby gorszą grą, gdyby wizualnie prezentowało się gorzej niż w rzeczywistości. Ja miałbym to głęboko, podczas gdy inni pewnie narzekaliby, że GT3 to kicha, bo słabo wygląda.

Jeszcze bardziej wkurza mnie brak szacunku do gier 2D. Niektóre z tych tytułów to mistrzostwa świata w swoim gatunku, a Gracze wybrzydzają, że "płaskie" gry to przeżytek. Guzik prawda, znam setki płaskich gier, które są znacznie lepsze od 3D chłamu. Kiedyś zaprosiłem do siebie kumpla, graliśmy w TEKKENa, po upływie mniej więcej godziny zaproponowałem zmianę gry i włączyłem STREET FIGHTER ZERO 3. Gdy mój kolega zobaczył, że gra jest w 2D, stwierdził, że nie będzie grał w jakieś starocie z płaską grafą i w ogóle 3D rulez. Już chciałem wykopać go z chaty, ale gra mu się spodobała (miał chłopak szczęście). Nie osądzajcie książeczki czekowej po okładce! Uwielbiam i szanuję gry 2D, podziwiam ich twórców (z CAPCOM i martwym SNK na czele) za trud, jaki wkładają w wyprodukowanie każdej gry, która i tak nie sprzeda się lepiej niż jakiś gniot z przestrzenną grafiką, tylko dlatego, że takową posiada...

Pamiętam czasy C64, potem NES-a... wtedy nie patrzyło się na grafikę, ja zagrywałem się w tytuły z tamtych lat jak głupi. Dzisiaj trudno znaleźć grę, która miałaby tak fajny klimat. Przez "łakomstwo na dobrą grafikę" wychodzi coraz mniej gier, w które warto pograć. Co z tego, że lepiej wygląda (HIV, jasne...), a spróbujcie w taką trochę pograć (...). Drodzy Gracze (zwracam się zarówno do konsolowców, jak i pecetowców), sami doprowadziliśmy do takiej sytuacji. Potwierdzą się słowa Dziada: za kilka lat pozostaniemy przy swoich konsolach, bo na nowe nie będzie nas stać, będziemy się oblizywać, widząc screeny z gier na nowe konsole. Postęp technologiczny w naszych czasach nie jest spowodowany geniuszem ludzi pracujących nad nowymi wynalazkami, ale zapotrzebowaniem na nie. Tak też będą robić giganci rynku konsolowego. Oni zrobią wszystko, żeby mieć kasę. "Chcecie lepszej grafiki, to kupcie naszą nową konsolę" – tak Was potraktują ☐ **Bartosz Oczujda, gauki@o2.pl**

Bartosz podesłał nam już kilka prac (m.in. ciekawy tekst o PC), nieźle napisanych – więc zasłużył na to, by jego praca znalazła się w tym miejscu. Dostajemy sporo prac o takiej sentymentalnej wymowie, lecz tekst Bartosza jest najbardziej reprezentatywny (Mr.S: facet, koparka mi opadła, jak to przeczytałem – ja napisałem prawie to samo w "ZAPACH DYMU BITOW"). Aha, sorki stary, ale musieliśmy "trochę" skrócić Twój tekst. [Dziadu i Ściera]

GieCek z ekstremo podane to moc multiplayerowej zabawy. Konkurs. Tylko jeden z padów jest oryginalny. Zgadnij sam:).

Do przykazań Caleba warto by jeszcze dodać: nie wierz we wszystko, co jest napisane w PSX EXTREME

Jakub, byłeś o krok od wygranej – niestety zapomniałeś nakleić kuponu.. GameCube przeszło Ci koło nosa:)

[illegible] jest [illegible]

TIPSY

by pLoYmAn

Drakan

Podbijenie levelu postaci o jeden.
Naciśnij i przytrzymaj (w takiej kolejności!) L1+R2+L2+R1, po czym (cały czas trzymając) wciskaj ■ ▲ ● ✕ → ↓ ← ↑

Podbijania levelu czarów o jeden.
Naciśnij i przytrzymaj (w takiej kolejności!) L1+R2+L2+R1, po czym (cały czas trzymając) wciskaj: ↑, ↓, ←, →, →, ← ↓ ↑

Nieśmiertelność:
Naciśnij i przytrzymaj (w takiej kolejności!) L1+R2+L2+R1, po czym (cały czas trzymając) wciskaj: ✕ ↓ ▲ ↑ ● → ■ ← - powinien pojawić się tekst z napisem "The Gods Favor You".

Dodatkowe kasa:
Naciśnij i przytrzymaj (w takiej kolejności!) L1+R2+L2+R1, po czym (cały czas trzymając) wciskaj: ●, ■ ← ← ✕ ▲ ↓ ↑

Przywrócenia zdrowia do maksimum:
Naciśnij i przytrzymaj (w takiej kolejności!) L1+R2+L2+R1, po czym (cały czas trzymając) wciskaj: ▲ ▲ ● ← ■ →, ✕, ↑

Pirates: The Legend of Black Kat

Klucze do wszystkich skrzyń:
Podczas gry wciśnij i przytrzymaj R1+R2, po czym naciskaj: ●, Select, ✕, ■, R3, L1, L3, L2, ●, L3

Nieskończona ilość itemów:
Podczas gry wciśnij i przytrzymaj R1+R2, po czym naciskaj: ▲, L1, Select, L2, R3, L3, ■, ✕, R3, ●

Nieskończona ilość Wind Boost:
Podczas gry wciśnij i przytrzymaj R1+R2, po czym naciskaj: Select, L1, R3, ●, L2, ▲, ✕, L3

Nieśmiertelność dla Katariny:
Podczas gry wciśnij i przytrzymaj R1+R2, po czym naciskaj: ✕, ●, L3, ▲, R3, Select, R3, L1, L2, ■

Nieśmiertelność dla Wind Dancer:
Podczas gry wciśnij i przytrzymaj R1+R2, po czym naciskaj: Select, ▲, L1, ✕, R3, L2, ■, R3, ●, L3

Pirates
The Legend of Black Kat

STATE OF EMERGENCY

Ukończanie wykonywanej misji:
Podczas danej misji wciśnij: ←, ←, ←, ←, ▲

Nieskończona amunicja:
Podczas gry wciśnij: L1, L2, R1, R2, ▲

Niekończący się czas:
Podczas gry wciśnij: L1, L2, R1, R2, ●

Nieśmiertelność.
Podczas gry wciśnij: L1, L2, R1, R2, ✕

Zabójcze uderzenia:
Podczas gry wciśnij: L1, L2, R1, R2, ■

Wielcy Gracze:
Podczas gry wciśnij: R1, R2, L1, L2, ▲

GAME BOY ADVANCE TIPSy

Shaun Palmer's Pro Snowboarder

Wszystkie trasy i deski:
Wpisz jako kod
QFJ7MP9N?5CM4

Golden Sun

Zmiany imion bohaterów:
Na screenie, gdzie nadajesz imię [illegible], wciśnij trzy razy **Select**.

Jackie Chan Adventures

Wszystkie poziomy:
Na czarnym screenie z napisem "Press Start" przytrzymaj R i wstukaj B, A, ←, ↓, ↑, →

PRZEKAZ WYPEŁNIJ DRUKOWANYMI LITERAMI

Zamawiam prenumeratę *
☐ kontynuacja prenumeraty

6 miesięcy	12 miesięcy
33 zł	57 zł

Zamawiam numery archiwalne*
Cena: Nr 1 - 11/12 4,5 zł Nr 13 - 29 5,5 zł od Nr 30 6 zł

Zamawiam "Poradnik PSX Extreme"*
Nr. 1/98 10 zł ☐

PRZEKAZ WYPEŁNIJ DRUKOWANYMI LITERAMI

☐ Proszę o przesłanie faktury VAT. Nasz NIP

☐ Upoważniamy firmę Grupa 69 do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy.

PRZEKAZ WYPEŁNIJ DRUKOWANYMI LITERAMI

Zamawiam prenumeratę *
☐ kontynuacja prenumeraty

6 miesięcy	12 miesięcy
33 zł	57 zł

Zamawiam numery archiwalne*
Cena: Nr 1 - 11/12 4,5 zł Nr 13 - 29 5,5 zł od Nr 30 6 zł

Zamawiam "Poradnik PSX Extreme"*
Nr. 1/98 10 zł ☐

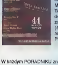
PRZEKAZ WYPEŁNIJ DRUKOWANYMI LITERAMI

Zamawiam prenumeratę *
☐ kontynuacja prenumeraty

6 miesięcy	12 miesięcy
33 zł	57 zł

Zamawiam numery archiwalne*
Cena: Nr 1 - 11/12 4,5 zł Nr 13 - 29 5,5 zł od Nr 30 6 zł

Zamawiam "Poradnik PSX Extreme"*
Nr. 1/98 10 zł ☐



PORADNIK

Każdy egzemplarz PORADNIKA PSX EXTREME zawiera super naklejkę, którą możesz zmienić oblicze swojej konsoli. Możesz nakleić na swoją konsolę grafikę Resident Evil, Tekken 3 (w dwóch wersjach) bądź Tomb Raider. Tego nie dostaniesz nigdzie indziej. W PORADNIKU PSX EXTREME znajdziesz m.in. tipsy i porady do ponad 350 gier na PlayStation (44 strony megapomocy), wyczerpujący artykuł o prawdziwej historii tej konsoli i przegląd podstawowych akcesoriów na PSX

W każdym PORADNIKU znajdziesz jedną z ekstra naklejek na Twoją konsolę